#295 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

CALL OF DUTY® BLACK OPS



WWW.PU.NL

JULI 2018

BP € 4,95



ONMENSELIJKE DILEMMA'S IN DETROIT: BECOME HUMAN • DE COMEBACK VAN DE ARCADEHAL: GOOI DIE GLEUVEN MAAR VOL • WOW! PU-REDACTEUR SPEELT VOOR HET EERST WOW • SPIERBALLETJES METEN MET LUKE CAGE • KINGDOM HEARTS 3 WORDT HEARTSTIKKE TOF! • KNOPPIES KIEK'N BIJ ACER IN NEW YORK



GA VOOR HET ABONNEMENT DAT PRECIES BIJ JOU PAST!





IT'S ALL IN THE GAME

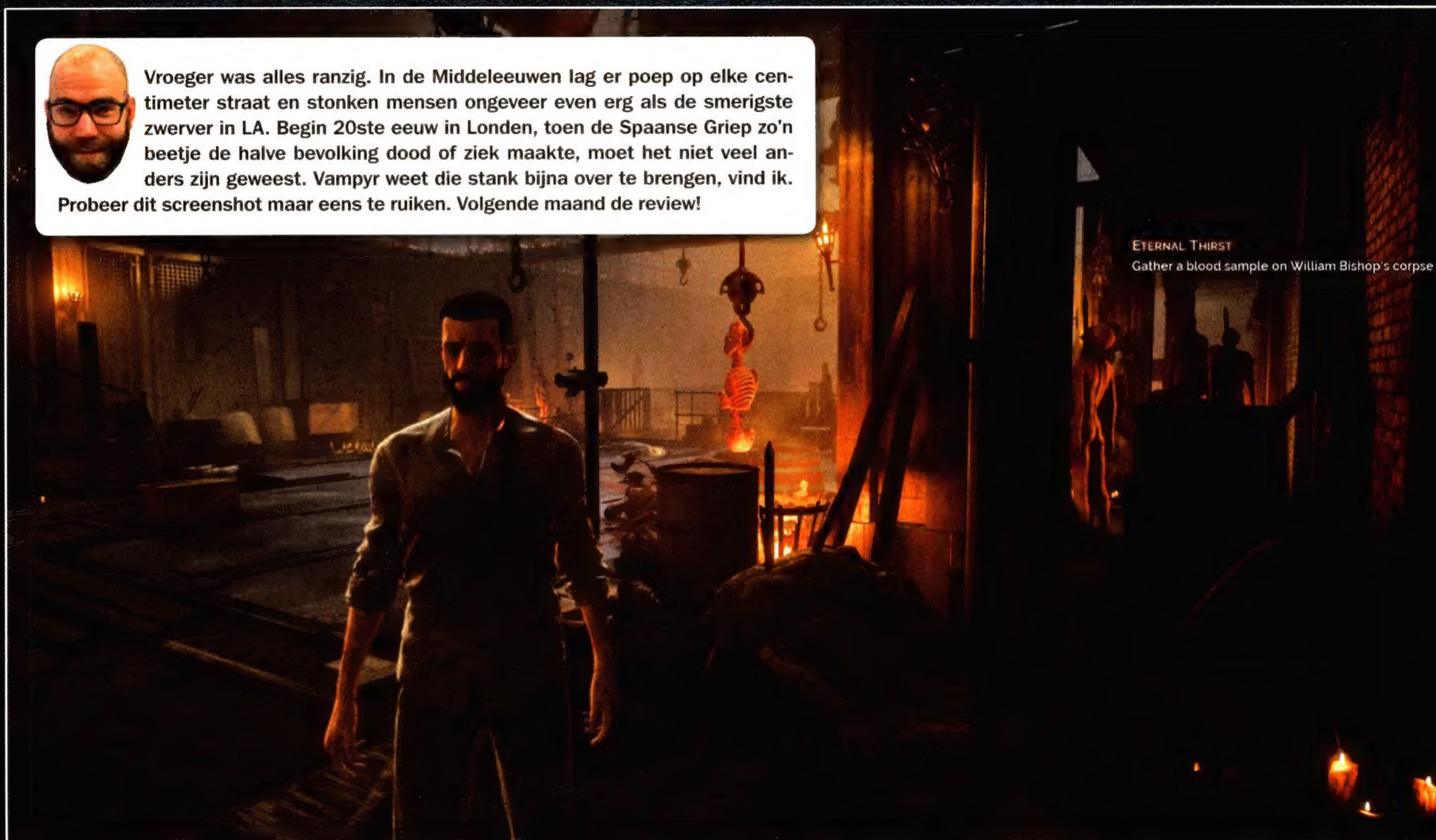
Pag. 054



Ik val dit jaar echt met de neus in de boter wat betreft games die eruitzien om te zoenen. Na God of War speelde ik deze maand Detroit: Become Human en ook al sleept die geen Gold Award in de wacht, hij is fenomenaal mooi en het aantal keuzes in deze game blies mijn hersenpan weg. Oké, dat is niet zo'n mooie vertaling van 'blew my mind', maar ik wilde gewoon dolgraag het bruggetje naar dit plaatje maken.



Vroeger was alles ranzig. In de Middeleeuwen lag er poep op elke centimeter straat en stonken mensen ongeveer even erg als de smerigste zwerver in LA. Begin 20ste eeuw in Londen, toen de Spaanse Griep zo'n beetje de halve bevolking dood of ziek maakte, moet het niet veel anders zijn geweest. Vampyr weet die stank bijna over te brengen, vind ik. Probeer dit screenshot maar eens te ruiken. Volgende maand de review!




Pag. 012


Pag. 026


Pag. 024


Pag. 052


Pag. 056

COVERVIEW

012 *CALL OF DUTY: BLACK OPS 4* PS4 / XBOX ONE / PC

FIRST LOOKS

020 *THE LAST NIGHT* XBOX ONE / PC
022 *TRANSFERENCE* PS4 / XBOX ONE / PC
024 *BATTLEFIELD V* PS4 / XBOX ONE / PC

PREVIEWS

026 *LEGO THE INCREDIBLES* PS4 / XBOX ONE / SWITCH / PC
027 *STATE OF MIND* PS4 / XBOX ONE / SWITCH / PC

SPECIAAL

030 *Samuel trok z'n dansschoentjes aan voor een nostalgisch potje swingen met rhythm-actiongames.*

034 *Graddus revancheert zich voor eens en voor altijd met World of Warcraft.*

036 *PU.nl-reporter Michel ging naar New York om de spierballen van Luke Cage op te meten.*

038 *Is het je al opgevallen? De arcadehallen komen terug! JJ zocht uit wat daar achter zit.*

040 *Lucky bastard Florian mocht naar LA om Kingdom Hearts 3 aan de tand te voelen.*

042 *Simon heeft een haat-liefdeverhouding met Destiny 2. Wat vindt hij van de DLC Warmind?*

044 *Wouter toog naar Londen om de horror-FPS Metro Exodus te checken.*

046 *Alsof Florian nog niet genoeg kilometers had gemaakt deze maan, vloog ie ook nog eens voor Acer naar New York.*

REVIEWS

052 *DETROIT: BECOME HUMAN* PS4
056 *STATE OF DECAY 2* XBOX ONE / PC
058 *PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE* PS4 / XBOX ONE / SWITCH / PC
060 *TENNIS WORLD TOUR* PS4 / XBOX ONE / SWITCH / PC
061 *AGONY* PS4 / XBOX ONE / PC
062 *DARK SOULS REMASTERED* PS4 / XBOX ONE / SWITCH / PC
064 *VR: ANIMAL FORCE, KNOCKOUT LEAGUE*
066 *OOK GESPEELD*
CONAN EXILES ● OMENSIGHT ● YOKU'S ISLAND EXPRESS ● MOONLIGHTER ● SUSHI STRIKERS ● FORGOTTON ANNE ● LITTLE NIGHTMARES

VAST

004 *IT'S ALL IN THE GAME*
006 *DE REDACTIE*
008 *OPUNIE*
019 *DE KULUM VAN ... STEVEN SAUNDERS*
029 *VANAF NU WORDT HET SPECIAAL*
048 *FILMISCH*
050 *BOARD VOOR JE KOP*
063 *FLORIANS HARDWAREHOEK*
070 *ESPORTS UPDATE*
071 *QUIZT JE DAT?*
072 *SMORGASBORD*
074 *FRAMEDROP!*



COLOFON

POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Martin Verschoor*
EINDREDACTIE *Ed Wiggemans, Eelko Rol*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Simon Zijlemans en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER *Aryaty Krancher* • 023-5430000
VIDEOPRODUCER: *Matthijs Rooks*

ADVERTENTIES AANLEVEREN *Marco Verhoog*
KLANTENSERVICE Tel. 023-5364401
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 11 maal per jaar.
Een jaarabonnement kost € 56,00.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Richard Holkade 8, 2033 PZ Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

DE LAATSTE E3?!



Wanneer je dit leest, begint de E3 – je weet wel, die ene gamebeurs in Los Angeles die elke uitgever gebruikt om nieuwe games voor het eerst aan de wereld te tonen. Maar is dat nog wel zo? En hebben we volgend jaar nog wel een E3? Dit zou namelijk zomaar eens de laatste kunnen zijn.
De E3 is een prachtig iets, voor ons, de gamers. In een week tijd word je om de oren geslagen met de ene na de andere dikke game. Explosie hier, helikopter daar – het kan niet gek genoeg in de week van de E3. De game-publishers buitelen over elkaar heen om de wereldpers naar hun stand te trekken en zo alle aandacht op te eisen. Maar de concurrentie is groot en de aandacht van de focus van de pers ligt niet op één product. Om die reden hebben we de afgelopen jaren gezien dat publishers zich terugtrekken van de beursvloer en rond dezelfde periode een eigen evenement organiseren. En niet alleen rond de week van de E3, want als je dit nummer doorbladert, tref je enkele previews en impressies aan van games die normaal voor het eerst op de E3 zouden worden getoond. Daarnaast is de E3 een kostbaar geintje. Niet alleen die PU-villa kost dikke kluiten, ook uitgevers lopen erop leeg. Wil je een beetje mooi op de beursvloer staan en je medewerkers netjes huisvesten, dan loopt dat flink in de papieren. Ik heb verhalen gehoord dat het uitgevers enkele miljoenen kost om een stand met alles erop en eraan neer te zetten. Dat geld kun je ook prima gebruiken voor een fraaie wereldwijde marketingcampagne. Ja, ik denk dat dit een van de laatste E3's in zijn huidige vorm zou kunnen zijn ... En dan ga ik – voor het eerst sinds jaren – ook nog eens niet mee! Gelukkig kan ik alles op de voet volgen via PU.nl, en anders volgende maand in ons superdikke E3-nummer. ● *Martin*



THE USUAL SUSPECTS

Wouter



Heeft deze maand ...

... z'n fotograaf heel blij onder schot gehouden. Met een Bastard Gun, welteverstaan.

Jurjen



Was afgelopen maand in ...

... Parijs, om daar maar liefst een kwartier lang Lego The Incredibles te spelen. Ik had dus nog alle tijd voor een bezoekje aan Disney Land, waar ik een andere Pixar-favoriet trof.

Ed



Begon deze maand ...

... aan mijn jaarlijkse zomertraining. Zo tegen het eind van de lente trek ik me dagelijks terug in m'n 'fitnesskamertje' om de spiertjes effe op te pompen. Zie ik er (ook) in de zwembroek weer uit als een jonge god.

Ondertussen ...

Is deze maand ...

... voor de tweede keer vader geworden, en ik moet weer even helemaal wennen aan de slapeloze nachten. Of waren het nou nachtloze slaapjes?



Martin

Starstruckte deze maand ...

... best hard in LA. Je kunt me zonder problemen naast profvoetballers of filmsterren zetten, maar naast Greg Miller (Kinda Funny Games) word ik toch een beetje zenuwachtig.



Simon

Is deze maand ...

... effe een Spanjaard. Wegens omstandigheden moet ik me volledig storten op mijn tweede thuisland. Daarom tover ik m'n hele huis om tot Casa España! Viva!



Tjeerd

Samuel



Won deze maand ...

... een fles Kamiki-whisky door een quiz over de Yakuza-franchise te winnen. Fijn hoe mijn gamekennis mijn alcoholisme ondersteunt (al zegt iets me dat ik blij moet zijn dat Simon niet bij die quiz aanwezig was).

Eelko



Voer deze maand ...

... op een bootje over de woeste baren nabij Giethoorn. Want ik heb dan wel geen steiger aan mijn achtertuin, maar een beetje spelevaren vinnik machtig mooi, man.

Graddus



Probeerde deze maand ...

... in een paar uur World of Warcraft te checken, een game waar sommige mensen meer tijd in steken dan in hun huwelijk. Hoe ik het ervan af bracht? Je leest het op pagina 34-35!

JJ



Ervoer deze maand ...

... totale rust toen ik bij m'n schoonfamilie zat in the middle of eastern nowhere, zonder internet, tv en spelcomputers. Totdat ik tekst moest sturen en een klein uur met de bus moest reizen voor een 3G-verbinding.

Florian



Zat deze maand ...

... in Los Angeles en New York, en terwijl je dit leest opnieuw in Los Angeles voor de E3. Tussendoor ook nog tijd gehad om de Nintendo Store te bezoeken in New York. Life is good!

Dennis



Dronk deze maand ...

... extra grote Fristi's in de Batalion Comics Bar & Museum in Praag, waar je dus lekker kunt drinken terwijl je comics zit te lezen. Ah, the good life ...

Wordt vervolgd ...

OLDSKOOL MEETS 4K-AWESOMENESS



De oplettende PU.nl-bezoeker heeft een tijdje geleden vast meegekregen dat onze Gamer.nl-collega Lucas een Atari 2600 van Dennis Mons de Wonderspons heeft overgenomen. Het enige dat ontbrak, was een kabeltje naar de tv. Een zelf gefabriceerd Frankenstein-snoertje werkte helaas niet, maar een via AliExpress besteld exemplaar blijkt zowaar de reddende engel. Voortaan kunnen we dus analoge varianten van Galaga en Pac-Man op een big-ass 4K-tv spelen. Sweet!

YES! EEN EIGEN TALKSHOW!

Sinds deze maand hebben we een talkshow, compleet met ronde tafel, een rij microfoons en een muur met een logo. Superprofessioneel dus. Onder de naam Powerpraat lullen we je regelmatig bij over de laatste zaken die ertoe doen in de gamewereld en andere onderwerpen die ons bezighouden. Uiteraard is Powerpraat gewoon te zien via PU.nl, maar mocht je even zonder die lelijke koppen willen, dan kun je ook alleen de podcast beluisteren via Soundcloud en iTunes.



UIT EDS OUDEN DOOSCH



Wat we precies gaan doen om ons 25-jarig bestaan dit jaar te vieren, maken we binnenkort bekend. Maar als het net zo tof wordt als het feestje ter gelegenheid van ons 250ste nummer, hoor je mij niet klagen. Wat dat betreft zegt ook in dit geval één plaatje meer dan duizend woorden ... En dames, ik ben sindsdien geen grammetje aangekomen, hoor!

IT'S ROUTERMAN!



Is het de Lord of the Nazgûl? Is het gewoon een randdebiel? Nee, het is Routerman! Na de geboorte van Dennis Mons de Wonderspons vorige maand is er een tweede superheld binnen onze gelederen opgestaan. Het is nu vooral wachten op het moment dat de twee elkaar de tent uit blazen met hun superkrachten ...

Power Spy

- Call of Duty gaat officieel mee met de battle royale-hype en heeft de nieuwe gamemodus Black Out gedoopt.
- "Ja, we doen het. En we doen het op onze eigen unieke manier!" klonk het stoer uit kamp Treyarch.
- De manier van Treyarch? Gadgets, een grote map, veel spelers, loot, voertuigen en alle personages uit voorgaande delen. Heel 'uniek' dus.
- Dat doet de Powerspy denken aan de eigen, unieke manier waarop hij elke maand zijn stukjes tikt. Met woorden, spaties, interpunctie en een andere inhoud dan andere teksten!
- Martin had bedacht dat de PU-redactie vanaf deze maand elke ochtend om 9.30 uur op de werkplek effe de koppen bij elkaar steekt om de dag te bespreken.
- Dat klonk bij iedereen goed in de oren, behalve bij Wouter. Dat is namelijk precies de tijd dat ie zich omdraait, een vies scheetje laat en zich voor de laatste keer aan z'n zak krabt voordat ie opstaat.
- Omdat Martin hem heeft verboden om aan z'n zak te zitten tijdens een bespreking, moest ie dus z'n hele schema omgooien.
- Deze maand is er op PU.nl een talkshow gestart, genaamd Powerpraat. Je kunt 'm bekijken als video, maar ook beluisteren als podcast.
- Bij de onthulling riep Tjeerd dan ook stoer: "Ja, we gaan het doen! En we doen het op onze eigen unieke manier."
- Hij kan zo bij Activision aan de slag, want het is dus gewoon een podcast.
- De Powerspy is hard aan het trainen in Fortnite, want Epic Games heeft honderd miljoen dollar opzijgezet voor Fortnite esports in 2018-2019. »

OPUNIE

TE LUI VOOR LABO



De Labo-fun in huize Tiersma duurde amper een weekje. Paar dagen bouwen, twee uurtjes versieren en een paar uurtjes spelen. Twee keer aan visite gedemonstreerd, vervolgens niet meer aangeraakt.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Ondertussen spelen we weer gewoon dingen als Zelda, Mario Kart en Minecraft, en liggen de kartonnen creaties in de hoek van de kamer stof te vangen. Dat is toch wel een groot verschil met Lego: dat kun je uit elkaar halen om er iets anders mee te bouwen. Maar bij Labo is het een kwestie van bouwen (leuk!), even spelen (meh), en aan de kant leggen (stof).

Uiteraard daagt Labo je ook uit om je eigen Toy-Con en toepassingen te bedenken, maar daar zijn we hier in huize Tiersma dan weer nét niet creatief genoeg voor – en sowieso te lui. Eerlijk gezegd vind ik bij zoektochten op internet naar mensen die wél hun eigen draai aan Labo gaven ook veel minder briljante dingen dan ik aanvankelijk had verwacht. Al zijn de volgende drie toch best creatief te noemen.

Labo Sprinkhaan

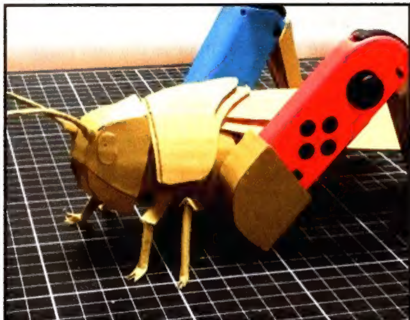
Een variant op de Labo-modelauto, maar dan een stuk gedetailleerder en heel kunstig in elkaar geknutseld. Niet verbazingwekkend dat deze uit origami-land Japan komt.

Labo Game & Watch

Iemand heeft de mogelijkheden van Labo Garage benut om het oude Game & Watch-spelletje Fire na te maken. Heel inventief, maar toch ook niet iets wat je zelf zou willen doen of hebben.

Labo Hondensnoepjesautomaat

De meest 'praktische en nuttige' Toy-Con die ik vond, was deze op afstand bedienbare snoepjesdispenser, voor als je je hond een paar snoepjes wilt geven maar geen zin hebt om op te staan. De hond lijkt echter nog niet helemaal overtuigd.

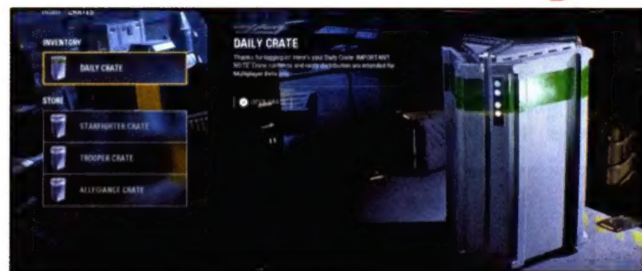






EA IS DE GUNFACTOR KWIJT

Ach EA toch ... Elke aankondiging die het bedrijf momenteel doet, wordt op de socials voornamelijk met afkeur begroet. En het is EA's eigen schuld: met alle Premium Passes, lootboxes en microtransacties hebben ze dan wel een hoop knaken verdiend, maar ook een hoop goodwill verspeeld.



door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

EA heeft kennelijk zo veel kwaad bloed gezet dat zelfs aankondigingen die echt wel tof zijn, zoals die van Battlefield V afgelopen maand, niet de waardering krijgen die ze als 'losstaand product' vermoedelijk wél zouden hebben gekregen. Had bijvoorbeeld Rockstar Battlefield V aangekondigd, dan was er waarschijnlijk overwegend positief gereageerd. Neem bijvoorbeeld de reacties op Red Dead Redemption 2 (zie screen): we hebben een kleine twee minuten zonder echte gameplay gezien en iedereen weet al zeker dat het vet wordt.




JJ zou gillend gek worden in dit vliegtuig.

Gunfactor

Voor de community is een product afkomstig van EA niet langer een op zichzelf staand product. Het is een EA-product, en daarom werd een mooie en interessante game als BFV – zonder Premium Pass, lootboxes en Pay to Win-principe – op zijn positiefst beoordeeld met het statement 'eerst zien dan geloven: het is immers EA'.

Hard? Ja. Sneu? Nee. EA heeft het er zelf naar gemaakt en zit nu in een fase dat elke belofte met een schep zout wordt genomen. Pas na een paar geslaagde titels kunnen ze weer aanspraak maken op de gunfactor die partijen als Rockstar en Blizzard hebben.





twitter.com/GKJJ

DE VLOEK VAN 100 MILJOEN

Onlangs maakte Epic bekend dat ze de competitieve modus van hun superhit Fortnite gaan ondersteunen met een prijzenpot van 100 miljoen dollar. Dat kan gemakkelijk met een omzet van dik 250 miljoen per maand.

Dafuq?! 100 miljoen dollar; dat is een insane en onovertroffen bedrag binnen de esports-wereld. De afgelopen The International (DotA 2) was tot nu toe het hoogst genoteerde toernooi met een prijzenpot van 38 miljoen dollar, en dat vond ik al waanzinnig veel geld. Het winnende team ging naar huis met bijna 2 miljoen pegels de neus, een bedrag dat je in de 'echte' sportwereld nauwelijks ziet langskomen. In de Champions League of de NBA krijgen individuele spelers beduidend minder uitgekeerd bij de winst van het toernooi. Misschien dat alleen winnaars van een tennis Grand Slam-toernooi of een grote boksmatch er overheen gaan. En dan verdriedubbelt Epic dus gewoon even de prijzenpot van The International. Geld te veel, mannen?



Onsmakelijk

'Maar JJ, wat zeur je nou? Dat is toch cool man, 100 miljoen dollar! Ze haalden er bovendien overal het nieuws mee!'

Ja, dat nieuws haalde Epic zeker, maar de afgedwongen coverage was in mijn optiek niet bepaald een zegen. Omdat Epic niet vertelde hoe ze het geld gaan verdelen over meerdere toernooien (wat wel de bedoeling is), lag de nadruk enkel en alleen op dat bijna onsmakelijke bedrag. Met als gevolg dat de mainstreammedia, die toch al geen reet begrijpen van esports, wederom hun stokpaardje van stal konden halen dat professioneel gamen vooral een beetje een weird verschijnsel is. Oftewel: '100 miljoen voor het spelen van een spelletje, dat slaat toch nergens op?'

En ik moet de media deze keer gelijk geven. Het slaat inderdaad nergens op: 100 miljoen voor een competitie is insane. Maar dat is ook niet Epics plan. Die wil dat bedrag in stukjes hakken en ook de gewone gamer ermee bereiken. Maar ja, dat legden ze er niet bij uit. Ook is Fortnite (nog) geen esportsgame. Er is pas net een incomplete competitieve modus bij gekomen. Waarom dan nu al dat mega bedrag erop zetten?

Gekkies

Ik kan niet anders dan concluderen dat Epic op z'n Amerikaans stoer wilde doen door dat bedrag te droppen. Daarmee deden ze 'het merk Fortnite' misschien goed, maar esports in het algemeen zeker niet. Zonder een goede uitleg zijn we weer die gekkies die belachelijke bedragen verdienen met het spelen van een spelletje. Terwijl we nu juist op weg waren het imago langzaam maar zeker iets op te krikken.

R.I.P. TED DABNEY

Eind mei overleed Ted Dabney op 81-jarige leeftijd. Als een van de twee oprichters van Atari heeft hij begin jaren 70 veel betekend voor de doorbraak van videogames bij het grote publiek.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Nadat ze in een technisch lab in 1969 de videogame Spacewar! hadden gezien, bedachten Ted Dabney en zijn vriend Nolan Bushnell dat ze zoiets misschien wel commercieel konden uitbuiten. Om die reden startten ze een bedrijf, Sysygy, dat later veranderde in Atari.

Om geld aan games te kunnen verdienen, bedachten de twee een systeem met een kleinere computer dan gebruikelijk in die tijd en een tv-scherm. Daar bouwden ze een kast omheen, met een gleuf voor munten.

Zo ontstond de eerste arcadekast en werden 'gewone mensen' voor het eerst geconfronteerd met het fenomeen videogame.

Pong!

Hun eerste game, Computer Space, sloeg niet echt aan, maar hun tweede game werd een dikke hit. Die game verscheen in 1972 onder de naam Pong.

Omdat Ted Dabney zich door zijn partner financieel en creatief onheus bejegend voelde, verliet hij het bedrijf in 1973. Sindsdien hebben we eigenlijk niets meer van hem vernomen.



Totdat hij dus onlangs overleed. Een gepast moment om gamers nog één keer te herinneren aan de pioniersrol die Dabney in de videogamebusiness heeft gespeeld.

Power Spy

- Hopelijk is dat geld nog beschikbaar na de rechtszaak die Bluehole, de makers van PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG), tegen ze heeft aangespannen.
- PUBG gebruikt namelijk de Unreal Engine, die is gemaakt door Epic waarmee ze nauw samenwerkten om PUBG tot een succes te maken.
- Toen dat eindelijk was gelukt, heeft Epic handig gebruikgemaakt van al de geleerde lessen en Fortnite Battle Royale gelanceerd.
- Bij PUBG voelen ze zich dus 'royale' in hun achterste genomen door Epic en eist men compensatie voor dit 'jatwerk'.
- De studio van PUBG kan wel weer een succesje gebruiken, want het aantal spelers is sinds januari gehalveerd en ze zitten al een tijdje vast in de Fortnite-storm.
- We horen de komende tijd of PUBG er in de rechtbank vandoor gaat met een Chicken Dinner of dat Fortnite de Victory Royale weet te pakken.
- Graddus wilde deze maand World of Warcraft spelen voor Revanche, maar heeft geen game-pc thuis en moest alles op de redactie afhandelen.
- Toen de wandelende behangkwast iedereen van zijn idee op de hoogte had gesteld, leek hij te verwachten dat men spontaan zou opspringen om alles voor 'm klaar te zetten.
- Dat heeft alles te maken met de luiheid van de Amsterdammer, maar daarbij vergat de Powerspy de domheid van de man. Hij bleek namelijk niet eens te weten hoe hij een pc aan moest zetten.
- Terwijl hij letterlijk het toetsenbord nog niet had aangeraakt, riep de luie klungel al: "Dit is waarom ik nooit op de pc speel! Het is altijd zoveel gedoe."
- Vervolgens vroeg hij iedereen om in te loggen, om te voorkomen dat ie zelf een account moest aanmaken.

Power Spy

● Die dwaas breekt liever z'n vingers dan dat ie er eentje uitsteekt.

● Als je er na dit staaltje broddelwerk versteld van staat dat er maandelijks een artikel van Graddus in de PU staat: de Powerspy heeft van Ed en Eelko vernomen dat ie nog nooit een document heeft opgestuurd en z'n artikelen dicteert in z'n telefoon.

● Daar kwamen ze achter omdat er nooit interpunctie in z'n teksten te bekennen is en er op random plekken 'mam, breng me een biertje!' in staat.

● Jurjen was zo handig om bij z'n beeldmateriaal voor de oPUnie van deze maand een foto van zijn bankpas mee te sturen.

● Een foto van zijn paspoort had de Powerspy al eens voorbij zien komen bij de financiële administratie, dus identiteitsfraude was een koud kunstje.

● De Powerspy had al snel abo's voor PS Plus, Netflix, een 65-inch flatscreen en twee pizza Hawaii in Haarlem besteld.

● Na die laatste aankoop werd de pas geblokkeerd. Omdat Jurjen de provincie Drenthe bijna nooit uitkomt, vond de bank zo'n transactie in Noord-Holland maar verdacht.

● Dennis Mons de Wonderspons was afgelopen maand in Praag, op bezoek bij zijn nichtje, dat één jaar werd.

● Op zich helemaal niet zo vreemd natuurlijk, ware het niet dat hij terugkwam met een bovenarm zo groot als een kingsize hoofdkussen.

● Het leek alsof ie zich uit eenzaamheid een enorm gespierde arm had getrokken, maar volgens Dennis waren het zeker geen spieren.

● "Er komt ook pus uit!", aldus een erg enthousiaste Dennis. Op de vraag of hij niet beter even langs de huisarts kon gaan, lachte hij slechts schaapachtig. »

LET'S GO MAKE SOME MONEY, PIKACHU!

Het zal je niet zijn ontgaan dat er een nieuwe Pokémon-game voor de Switch is aangekondigd. Of dat een léuke game wordt, valt nog te bezien, maar het wordt voor Nintendo en The Pokémon Company in elk geval een lucratieve game.



door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Toen de geruchten over Pokémon Let's Go Pikachu/Eevee over het internet gonsden en ik een eerste blik op het logo wierp, maakte ik me gelijk ernstig zorgen. Ging Nintendo de volgende mainline, Generation 8 Pokémon-RPG nu uitkleden en debiliseren om de casual Pokémon Go-spelers aan te spreken? Gelukkig bleek bij de officiële onthulling dat Pokémon Let's Go een heel andere game wordt, en dat die volgende mainline, Gen. 8 Pokémon-RPG nog gewoon in 2019 zal verschijnen.

Dat betekent dat Nintendo wederom een briljante zet heeft gedaan om van de Switch een megasucces te maken.

"Wat Fortnite betreft, denken we dat de hele markt erdoor is gegroeid. De game brengt jongere mensen naar de markt, en jongere mensen naar first-person shooters."



Blake Jorgensen, CFO van Electronic Arts, ziet Fortnite allerminst als een bedreiging en verklapt al een beetje dat Battlefield V vroeg of laat óók een battle royale-stand krijgt.

800 miljoen mensen

Natuurlijk is de Switch al een megasucces met wereldwijd 17 miljoen verkochte exemplaren. Maar dat zijn er nog altijd veel minder dan de ruim 800 miljoen mensen die Pokémon Go op hun mobieltje hebben gezet. Zo'n 66 miljoen van die mensen speelt de game nog met enige regelmaat, een schare die direct wordt aangesproken door Pokémon Let's Go Pikachu/Eevee. Een game die de op mobieltjes gevangen Pokémon bijvoorbeeld in prachtig 3D-HD op televisie tot leven wekt. Alleen dát al! Maar er is meer.

Lekker zwiepen

Anders dan bij de volgend jaar te verschijnen Gen. 8 Pokémon-RPG worden nieuwkomers niet meteen overspoeld met zo'n 900 Pokémon en ingewikkelde vechtsystemen. Let's Go houdt het klein, als remake van Pokémon Yellow, met de 151 bekendste Pokémon uit de eerste generatie en nog wat Alola-varianten. De hele game is met slechts één Joy-Con te besturen. Het vangen van wilde Pokémon gaat ongeveer zoals in Go, alleen zwiep je in Let's Go met je Joy-Con om een bal te werpen. Dat kan trouwens ook met het tegelijk verschijnende Poké Ball Plus-accessoire, dat de illusie van 'echt Pokémon vangen' nog eens versterkt. Aansluitend bij de functies van de Switch als 'sociaal systeem' kun je de game samenwerkend met een tweede speler doorlopen. Bij gevechten tegen andere trainers moet je trouwens wél gebruikmaken van de turn-based RPG-acties en -elementen, waarmee de game een perfecte inleiding vormt op de Gen. 8 Pokémon-RPG die dus volgend jaar verschijnt.

Eigen Switch-systeem

Let's Go Pokémon is uiteraard portable speelbaar, maar is vooral bedoeld om op een tv te spelen (met Pokémon Go op je mobieltje als portable-verlengstuk). Dit terwijl Pokémon Company voor de Gen. 8 Pokémon-RPG in 2019 juist de handheld-kant van de Switch verder wil benadrukken, zodat de kids die Let's Go Pokémon in 2018 op tv speelden, in 2019 worden verleid een eigen Switch-systeem aan te schaffen/los te bedelen. En dat is helemaal in lijn met mijn verwachting dat er tegen die tijd een goedkopere Switch Lite is verschenen, die vooral als handheld-Switch is bedoeld.

Ik bedoel maar: hier is over nagedacht.



EEN SCHOOL SHOOTING SIMULATOR?!

We zijn bij de PU in principe tegen censuur. Dat hele geneuzel van Steam dat probeerde een aantal erotische games te boycotten, werkte bij ons alleen op de lachspieren. Het is bloot, een pik en een doos, kom op zeg ...

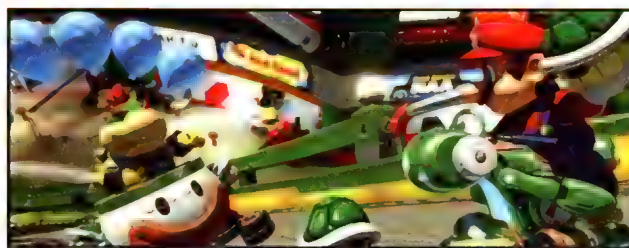


door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Maar onlangs verscheen er een game die minder actief door Steam werd tegengehouden, terwijl de content echt veel verderfelijker is. Active Shooter heet dit stukje walgelijke creativiteit, waarin een developer probeert geld te verdienen met een S.W.A.T.-shooter die draait om massaschietpartijen zoals die op Amerikaanse scholen plaatsvinden. Dit soort shit moet je niet willen en we hopen dan ook dat Steam hier verstand en ballen toont. De community deed dat alvast wel door op diverse gamesites massaal te protesteren. Inmiddels heeft Steam de game dan ook verwijderd.

NINTENDO'S BETAALDE ONLINE-DIENST IS ... BEST WEL MEH

Wanneer je na september een potje Splatoon 2 of Mario Kart 8 Deluxe op je Switch wil spelen, moet je dokken. Want dan is Nintendo's betaalde online-dienst begonnen.



door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Het is niet vreemd dat je moet betalen om online te kunnen spelen op je Switch. Dat moet je immers ook als je online wil gamen op de Xbox One of PS4. Een jaarabonnement is bovendien een stuk goedkoper dan bij die concurrerende systemen: op de Switch kun je voor 20 euro een jaar lang online gamen. Het kan zelfs nóg goedkoper, want er is een familie-abonnement voor 35 euro dat je met zes vrienden kunt delen. Het probleem is dan ook niet de prijs, maar wat je ervoor krijgt.

Flauwekul

Anders dan bij de concurrerende systemen is het niet mogelijk om in games met elkaar te chatten of elkaar berichten te sturen. Dat moet namelijk via de Nintendo-app op je mobiel. Echt. Wat een flauwekul.

Nintendo is nooit sterk geweest in hun online-strategieën, maar dat je anno 2018 niet eens normaal met andere spelers kunt communiceren, is echt belachelijk. Sowieso is de Switch zonder kanalen/apps (zoals voor YouTube en Netflix), Mii-functies en Virtual Console qua online-omlijsting een stuk kaler dan de Wii, Wii U en 3DS. Maar nu moeten we er dus wél voor betalen.

NES-klassiekers

Ter compensatie krijgen abonnees toegang tot een aantal klassieke NES-games die ikzelf al drie keer op andere systemen heb gekocht en überhaupt niet meer hoef te spelen. Waarom geen SNES- of N64-klassiekers, zoals op de Virtual Console van de Wii U? Ik had voor de Switch eigenlijk gehoopt op een Virtual Console die me (portable!) GameCube- en Wii-klassiekers liet spelen.

Nee, 20 euro per jaar is inderdaad niet veel geld om online te kunnen spelen. En dat ga ik ook zeker doen, met het oog op de komende lanceringen van Smash Bros. Switch en Fortnite. Maar ik had liever 50 euro per jaar betaald als ik daarbij normaal had kunnen communiceren, en naast die twintig NES-games ook wat nieuwere games had mogen spelen.

"Ik heb mijn beste game nog niet gemaakt."



Tim Schafer (die we natuurlijk kennen van onder meer Grim Fandango) maakt ons blij!

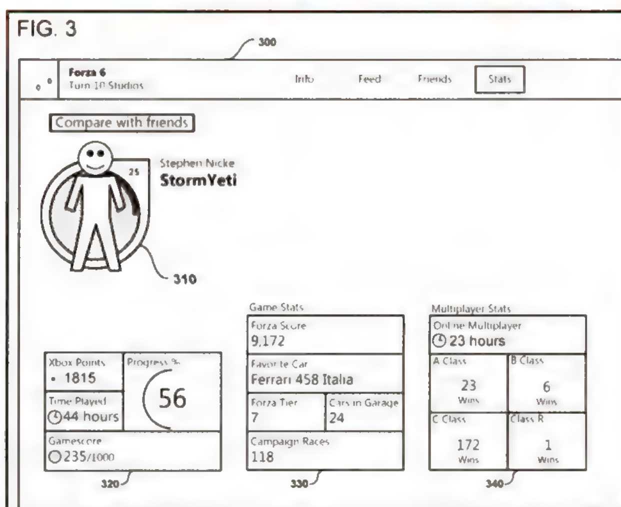


HET XBOX CAREER-SYSTEEM DAT WE NOOIT ZULLEN ZIEN

Achievement-hoeren, opgelet! Jullie leven op de Xbox One had zo veel mooier kunnen zijn als Microsoft de veel diepere uitwerking van het Career-systeem had doorgezet. Het bleef helaas (nog) bij plannen en een patent.

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Maar wat een vet patent! Hoe tof is het immers om per game niet alleen te zien hoeveel Achievements je hebt behaald, maar ook hoeveel auto's of wapens je hebt, welke je daarvan het meest gebruikt, hoelang je een bepaalde mode speelt enzovoort. En hoe vet is het als je op basis van die specifieke statistieken precies de gamers kunt vinden die bij je passen voor een potje multiplayer of co-op? Waarom Microsoft met de ontwikkeling ervan is gestopt, weten we niet, net zomin of ze er ooit nog mee verdergaan. Mijn zegen hebben ze in elk geval.



Power Spy

- Nu zijn arm al op die van JJ lijkt, probeert ie de rest van de man ook te imiteren. Zo wil hij niet meer vliegen vanwege z'n rug en gooit ie met controllers tijdens het spelen van sportgames.
- JJ zat overigens ook ergens in het Oostblok, eveneens vanwege familiebezoek.
- Het was alleen zo ver weg van de beschaving dat ie een uur met de bus moest om op een plek te komen waar mensen woonden die überhaupt wisten wat internet is.
- Vanaf daar kreeg ie aanwijzingen voor een plek waar ze het wel hadden. Na twee dagen kon hij daadwerkelijk zijn teksten naar ons sturen.
- Dat Wouter wel van een filmpie houdt, dat zal niemand zijn ontgaan. Maar begin er nooit een gesprek over met 'm, hij houdt namelijk niet op.
- De Powerspy zag onlangs iemand compleet kaal worden terwijl Wouter een verhaal vertelde over Ridley Scott.
- Afgelopen maand werd Wouter uitgenodigd voor een persvoorstelling van de film 'Solo', om 9 uur 's ochtends.
- Onbegrijpelijk, want dat is de tijd dat ie zich omdraait, een knaller van een scheet laat en aan z'n reet krabt voordat ie weer doorslaapt.
- De journalisten in de zaal keken er wel van op dat die gast van de PU midden in de film een knaller van een scheet liet en daarna in slaap viel.
- Die gast had dus de vetste scènes van de film gemist. Hij moest nóg een keertje naar de bioscoop om 'Solo' helemaal te bekijken. Om 10 uur 's ochtends.
- Wouter viel dus wéér in slaap. Dat weerhield hem er niet van om z'n mening over de film te spuwen op onze site.
- De conclusie was – je raadt het al: vermakelijk, maar slaapverwekkend.

In een grote hangar ergens in Los Angeles wordt op een gigantisch scherm afgeteld. Er zit misschien wel duizend man – media, fans en vloggers – naar het scherm te staren. Iedereen kent de geruchten en denkt dus al te weten wat er komen gaat: geen singleplayer campaign, wél een battle royale-modus. Nadat de teller afloopt en een oorverdovende trailer het publiek verwelkomd heeft, komen een paar mannen het podium op. "Hoi! Er komt geen singleplayer campaign, er komt wél een battle royale-modus. Doei!" Niemand is verrast, maar toch wordt Call of Duty: Black Ops 4 volgens Simon allesbehalve een voorspelbare titel.





THE BATTLE ROYALE IS ON!

CALL OF DUTY BLACK OPS 4

Het is bloedheet als ik een dag voor de reveal aan de rand van het zwembad in LA wat biertjes wegtik met het meegereisde plukje Nederlanders. Natuurlijk hebben we het over wat we te zien gaan krijgen. Ik word uitgelachen omdat ik het originele Black Ops en WW2 tot mijn favoriete CoD's bestempel – dat kan ik wel hebben, het is zuiver toeval dat de mensen die het hardst lachen die avond een litertje tabasco in hun hamburgers aantreffen. We praten over wat we kunnen verwachten van Black Ops 4. Opvallend is dat niemand vraagt: "Denk je dat er een battle royale-modus komt?" In plaats van daarvan is de vraag: "Hoe denk je dat Call of Duty's battle royale-modus gaat zijn?" Het is het lot van een game-uitgever anno 2018, waarin geheimhouden moeilijker is dan het relevant houden van een first-person shooter die al sinds 2007 jaarlijks meedraait in de (commerciële) top. »

Simon DOET Z'N PLICHT

Bij de 'specialist' (zie kader) heet er eentje Ajax. Daar heb je vast een hele kluifert aan.

Van innovator naar volger

Een dag later zit ik in die hangar tijdens de reveal. Ik zie dat de man op het podium ook wel weet dat zijn 'verrassing' helemaal geen verrassing meer is. Hij brengt het nieuws koeltjes, maar met overtuiging: "Yes, we ARE doing this and we ARE doing it the Call of Duty way." De man roept ook dat ontwikkelaar Treyarch heus wel 'ziet wat we spelen', en dat ze zelf ook fan zijn van 'die games'. Geen mens op aarde die niet doorheeft dat hij doelt op PlayerUnknown's Battlegrounds en Fortnite.

Battle royale is de grootste nieuwe bubbel/trend (afhankelijk van hoe cynisch je bent, mag je doorhalen wat niet van toepassing is) in gaming. We hebben de afgelopen decennia wel meer van dit soort aardverschuivingen gehad. Na World of Warcraft moest iedereen een MMO maken, na Angry Birds werden er miljarden betaald voor de overname van mobiele game-ontwikkelaars. League of Legends ontstak het vuurtje van MOBA's en andere Hero-games, en na de release van Call of Duty 4: Modern Warfare moest elke uitgever een first-person shooter maken en moest letterlijk elke game een multiplayer-modus hebben. Of dat passend was, bleek niet relevant (*kuch* Tomb Raider *kuch* God of War).

De ironie van het feit dat Call of Duty ooit in dit rijtje innovators stond en dat het nu volger is, zal je niet ontgaan. Daar hang ik overigens geen waardeoordeel aan, want de combinatie is te mooi om niet te maken. En tegen de tijd dat deze letters op papier staan, is vast en zeker al bekend dat ook concurrent Battlefield een battle royale-modus krijgt. Ook daar zal niemand door verrast zijn.



weetje - weetje

Call of Duty: Black Ops 4 wordt de eerste Call of Duty die op het Blizzards Battle.net gaat verschijnen. Volgens een korte trailer is Blizzard blij om Treyarch te kunnen helpen, nadat Treyarch ook voor hen klaarstond met advies bij de ontwikkeling van Overwatch.

Blackout royale

Hoewel Blackout (zo noemt Treyarch zijn battle royale-modus) het absolute paradepaardje wordt dit jaar, blijven de lippen qua details nog redelijk stijf op elkaar. We weten dat de map '1500 keer groter is dan Nuketown' en dat er personages uit de afgelopen tien jaar Black Ops te selecteren zijn. Niet per se hun skills, maar op z'n minst hun uiterlijk. Van Viktor Reznov en Alex Mason uit de allereerste Black Ops tot de verschillende koppen die we de afgelopen jaren in de zombiemodus voorbij zagen komen. De map bevat voertuigen (zelden vertoond in deze serie) en is grofweg opgebouwd uit verschillende brokstukken uit allerlei maps uit eerdere delen. Maar hoeveel spelers gaan er in een match?

> **"Tegen de tijd dat Fortnite ontplofte, besefte Activision dat het wel móést meeliften."**

Zijn er perks? Hoe zit het met wat diepere, technische zaken als hitbox detection? Het antwoord is: Treyarch weet het gewoon nog niet. Yale Miller, senior producer, kan er wel van genieten: "Dat vind ik zo lekker aan werken bij Treyarch: we hebben alle ruimte om te testen en aan te passen. We testen met meer én minder spelers dan jullie gewend zijn en experimenteren met verschillende aantallen in teamsamenstelling. Zolang we blijven testen, geloof ik echt dat we het precies goed gaan hebben."

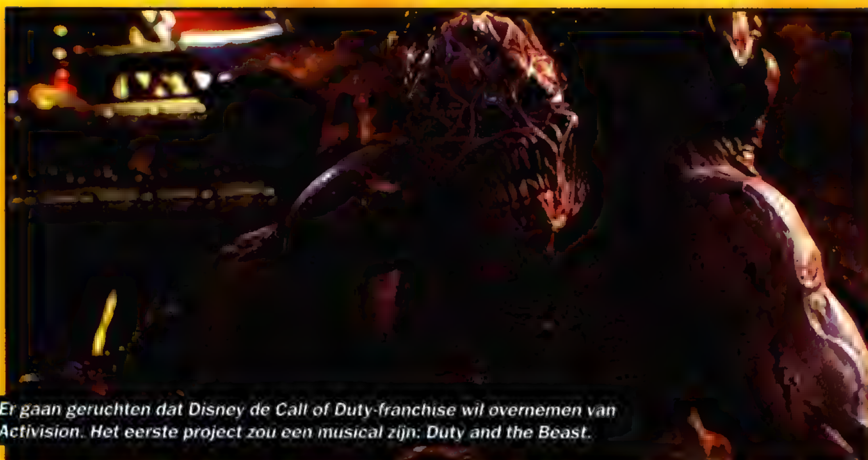
Millers collega Matt Scronce, game-designer en een van de beste Call of Duty-spelers binnen de studio, is wat korter en krachtiger in zijn antwoord: "Weet je, op welk aantal we ook gaan uitkomen, het zal precies het aantal zijn dat het best is voor deze map. Maar besef dat we dit nooit zouden doen als we er niet onze eigen twist aan zouden geven."

Groeiende neus?

Hoe gevaarlijk het ook is om slechts maanden voor release nog te moeten sleutelen aan dit soort essentiële zaken, vreemd is het niet, aangezien de battle royale-hype waar Blackout op meelift, pas net een jaar oud is. Scronce: "De visie voor Blackout ontstond



Weer eens wat anders: een Vlaamse Reus als sneeuwpop.


Er gaan geruchten dat Disney de Call of Duty-franchise wil overnemen van Activision. Het eerste project zou een musical zijn: Duty and the Beast.

vorig jaar, maar pas dit jaar heeft het echt vorm gekregen." Ergens tussendoor moffelt de ontwikkelaar nog een 'natuurlijk zijn we fans van dit genre', maar namen worden niet genoemd. Om het maar effe te vertalen voor de leek dan: Activision en Treyarch zagen met de komst van PlayerUnknown's Battlegrounds iets vets en tegen de tijd dat Fortnite ontplofte, besefte de uitgever dat het niet anders kon dan meeliften op de grootste ontwikkeling die gaming in de afgelopen jaren heeft gezien.

En dus gaat alles in de hoogste versnelling om in minder dan een jaar tijd (Call of Duty: Black Ops 4 verschijnt half oktober) de eerste te zijn die een battle royale-modus koppelt aan een grote, bestaande franchise. Kwade tongen (en mensen die logisch kunnen nadenken) zeggen zelfs dat dit dé reden is dat een singleplayer campaign ontbreekt, omdat het sinds begin dit jaar alle hens aan dek is wat betreft paradepaardje Blackout. Het is een sentiment dat Miller ten stelligste ontkent: "We zijn helemaal nooit met een singleplayer campaign bezig geweest." Of z'n neus daar even een stukje groeide, laat ik aan jullie verbeelding over. En eerlijk gezegd interesseert het me ook niet zo heel veel. Er zijn genoeg spelers zoals ik, die het de laatste jaren wel gezien hebben met die campaigns en die nog nooit een Call of Duty-game hebben gekocht specifiek voor het singleplayer-aspect. Aan de andere kant zijn er ook genoeg gamers die nu roepen dat ze deze 'zeker overslaan' omdat de campaign juist een reden was om deze spellen in huis te halen. Ik snap die frustratie best, maar laat 'm gewoon lekker liggen dan. Er komen dit jaar nog ongeveer duizend andere games om je mee te vermaken.


weetje • weetje

League Play keert terug, net als het Pick 10-systeem uit oudere Call of Duty's, wat betekent dat we weer lekker naar eigen inzicht kunnen knutselen aan wat we precies meenemen (en achterlaten) voordat we het slagveld betreden.

NO! NO! YES!

Eerlijk is eerlijk: zelfs zonder Blackout en bij gebrek aan een campaign is Call of Duty: Black Ops 4 nog steeds een aardig beest van een pakket. Zombies, al sinds jaar en dag een steunpilaar voor de franchise, krijgt een soft reboot met drie nieuwe »

ZOMBIE-TRIOOTJE

De zombiemodus is inmiddels niet meer weg te denken uit Call of Duty en Treyarch heeft voor dit jaar twee belangrijke nieuwe doelstellingen. De eerste: even opnieuw beginnen, drie nieuwe missies op drie verschillende locaties voor vier nieuwe hoofdpersonages. Ik heb hier over Nine (dat spelers in het oude Rome gooit om als gladiatoren tegen hordes ondoden te knokken in het Colosseum), Voyage of Despair (dat ons op de Titanic plaatst) en Blood of the Dead (dat een soort throwback-map moet worden met bekende elementen uit voorgaande games).

De tweede doelstelling: het aanbod aantrekkelijker maken voor een bredere groep spelers. Zo kun je nu een moeilijkheidsgraad kiezen, is het mogelijk om met bots te spelen als je online vriendjes niet mee willen doen en kun je allerlei opties aanpassen, zoals de snelheid of aanvalskracht van de zombies.






Met een duim! Dat kan ik ook met flesjes Fristi en beha's.

maps en vier nieuwe personages (zie kader). De Specialists (unieke personages met elk hun eigen unieke skills) keren terug in multiplayer, maar krijgen ook allemaal een eigen solomissie, inclusief eigen verhaallijntje en cutscenes. Daarvan zijn er minstens tien aanwezig bij release. Daarnaast zouden we tussen al het battle royale-geweld door bijna vergeten dat er ook nog gewoon multiplayer is zoals we dat kennen. Daar een uurtje in duiken was ... bijzonder.
Ik zeg eerlijk: totdat ik hands-on ging, stond ik nog redelijk blanco tegenover Black Ops 4. Nu is het sowieso vrij lastig voor een jaarlijkse franchise die we zo goed kennen om vooraf een hype te creëren, maar toen medewerkers van Activision me vroegen wat ik van de reveal vond, kon ik eigenlijk alleen maar m'n schouders ophalen. Van Blackout heb ik nog niks gezien, de rest is een beetje zoals ik verwachtte van Call of Duty. Bovendien deed Black Ops 3 me amper iets en euh, stonden we vorig jaar niet juist allemaal te springen omdat de franchise weer lekker terugging naar een klassieke oorlog?
Dat laatste is Treyarch ook wel duidelijk, want de presentatie begon met drie simpele vragen en antwoorden. Are thrust jumps coming back? NO! Is wall running coming back? NO! Are we boots on the ground again? YES! Pas als ik speel, merk ik hoe wijs deze besluiten zijn.

Instant orgasme

Al dat futuristische springen, rennen langs muren en zweven heeft de serie uiteindelijk meer kwaad dan goed gedaan. Vanaf het moment dat ik nu de controller oppak, voel ik een zwaardere Call of Duty dan het twitchy Cirque du Soleil dat Black Ops 3 was. Die zwaarte zit 'm niet alleen in de bewegingen, maar ook in de gameplay zelf, waar aan alle kanten aan gesleuteld is. Om maar wat te noemen: bij tegenstanders is nu standaard een levensbalk zichtbaar, we spelen deze

SPECIALE SPECIALISTEN

Bij release zullen minimaal tien Specialists aanwezig zijn met elk hun eigen kleine en grote cooldown skills. Ik kreeg er vast acht onder mijn klauwtjes.

BATTERY
Soft skill: Cluster Grenade
Een sticky granaat die kleinere granaatjes spuugt.
Hard skill: War Machine
Grenade launcher die dikke explosieven afvuurt.

AJAX
Soft skill: 9-Bang
Granaat met stun- en flash-effect.
Hard skill: Ballistic Shield
Kogelvrij draagbaar schild met ingebouwd machinegeweer.

SERAPH
Soft skill: Tac-Deploy
Mobiel spawnpoint dat je kunt plaatsen waar je wil.
Hard skill: Annihilator
Revolver met bijna gegarandeerde one-hit kills.

TORQUE
Soft skill: Razor Wire
Heg van prikkeldraad waar tegenstanders moeilijk doorheen komen.
Hard skill: Barricade
Stalen barricade met microwave field om vijanden te vertragen en beschadigen.

CRASH
Soft skill: Assault Pack
Een pakket met extra ammunitie dat extra punten oplevert als je er tegenstanders mee neerschiet.
Hard skill: TAK-5
Pistool waarmee je jezelf (en teamgenoten) kunt genezen. Inderdaad: Call of Duty heeft officieel een healer-klasse.

RECON
Soft skill: Sensor Dart
Toont vijanden in de buurt van de Sensor Dart op de minimap voor het hele team.
Hard skill: Vision Pulse
Schokgolf die iedereen in je team laat zien waar vijanden zich bewegen.

RUIN
Soft skill: Grappling Gun
Deze hoef ik niet uit te leggen, toch? Gewoon genieten.
Hard skill: Grav Slam
Ram twee stalen pinnen in de grond voor een verwoestende schokgolf om de speler heen.

FIREBREAK
Soft skill: Reactor Core
Dodelijke straling die de levensbalk van vijanden verkleint.
Hard skill: Purifier
Een vlammenwerper, what's not to love?



Specialist Seraph heeft als skill Tac-Deploy. Na te veel knoflook gebruik ik zelf altijd de Tic Tac-Deploy.

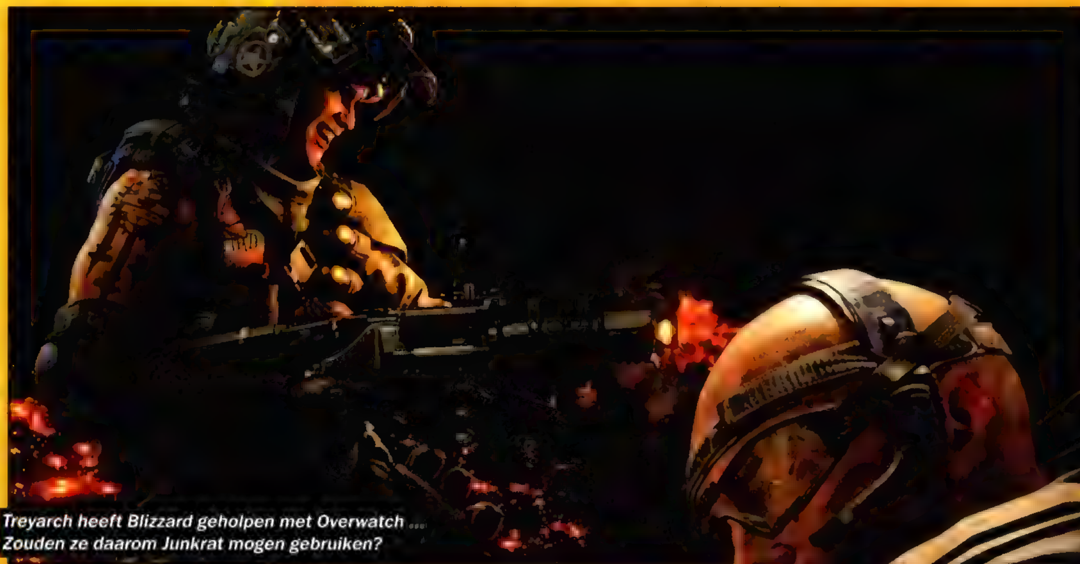
keer vijf tegen vijf en als je schade hebt opgelopen, genees je door handmatig te healen – besef dat het automatisch healen dat we voorheen zo voor lief namen als zuurstof in de lucht, ineens geen plek meer heeft in Call of Duty. Door de acrobatiek er deels uit te slopen, worden de unieke skills van 'jouw' Specialist nog meer benadrukt, en dat blijkt echt van onschatbare waarde voor de gameplay.

In een van de matches die ik speel heb ik Seraph onder m'n hoede; die heeft de beschikking over de Tac-Deploy, een spawnpoint dat ze overal op de map kan plaatsen. Voorheen duurde het zo'n beetje twee seconden om een hele map over te rennen en vliegen, nu moet je daadwerkelijk een stukje lopen en wordt je

"Ik land precies achter z'n rug waarna ik m'n shotgun volledig leegpomp in zijn rug."

Tac-Deploy bij een modus als Control ineens een handig tactisch wapen. Want hoe lekker is het om in deze modus (waarin teams een beperkt aantal levens hebben, maar er ook gewonnen kan worden door twee vaste basispunten te bezetten) een spawnpoint vlak bij een van die basispunten te hebben?

Ook mijn ongetwijfeld lekkerste kill van de dag voelde alleen maar zo lekker omdat het gros van de combat boots on the ground is. In Domination staat een tegenstander op capture point met een draagbaar kogelvrij schild al onze kogels op te vangen. Ik speel als Ruin, die als unieke skill een grappling gun heeft. Met één druk op de knop vlieg ik over 'm heen, in de lucht draai ik om en ik land echt precies achter z'n rug (en dus achter het schild) waarna ik m'n shotgun volledig leegpomp in zijn rug. In een game waarin iedereen kan springen, vliegen en wall runnen? Niet bijzonder. In Black Ops 4, waarin dit soort dingen unieke handelingen zijn? Een instant orgasme.


Treyarch heeft Blizzard geholpen met Overwatch ... Zouden ze daarom Junkrat mogen gebruiken?

Gevoel

Uiteindelijk is het gevoel van een Call of Duty nog altijd hetgeen dat de belangrijkste eerste indruk vormt. Blackout kan de wereld op z'n kop zetten, maar het kan ook floppen. Die trailers van de nieuwe zombiemodus zien er vet uit, maar misschien is er wel geen fuck aan. Wie weet; misschien blijkt de balans tussen de wapens en skills van de Specialists straks kapotter dan een auto zonder motor en komen we erachter dat het gebrek aan een singleplayer campaign niet op te vangen is. Dat weten we allemaal pas in oktober.



VERWACHTING *SIMON:*

Hoe alles gaat uitpakken, weten we over een klein halfjaar, maar vandaag kan ik zeggen: mede door wat heerlijke aanpassingen speelt het écht extreem lekker! Ik weet het, waarschijnlijk geen grote verrassing, maar ja, wat in LA was dat wel? Soms hoeft dat ook helemaal niet.

- \+ Speelt heerlijk.
- \+ Fundamentele veranderingen in kernconcepten.
- \+ Met Blackout nieuwe speler op battle royale-markt.
- \- Tja, die campaign ... gaan we tóch missen.

FIRST-PERSON SHOOTER
TREYARCH
12 OKTOBER 2018

YO! POST!

Zoals vorige maand al aangekondigd, hebben we besloten de illustere brievenrubriek Yo!Post! een verse shot HP toe te dienen. Vanaf nu kun je dus weer zeiken, klagen, adviseren en vragen alsof je leven ervan afhangt. Stuur je hersenkronkels naar redactie@pu.nl of Richard Holkade 8 2033 PZ Haarlem.
O, en we zijn helemaal lijp van handgemaakte tekeningen! De beste inzending krijgt het nu al legendarische Yo!Post!-T-shirt thuisgestuurd ...



DE KOMBEK VAN WOWGEK

Beste baklappen van de PU,
Ik ben inmiddels al langer dan een jaar weg van de site. Onlangs heb ik via via echter gehoord dat ik toch door tenminste één redactielid word gemist (Tjeerd). Daarom heb ik besloten terug te komen op de site om jullie te verblijden met mijn sprankelende persoonlijkheid. Echter kan een grootheid als ik niet terugkomen zonder een grote entree. Daarom heb ik besloten terug te komen zodra jullie nieuwe site eindelijk in de lucht is. Op die manier krijgen de vaste PU-bezoekers meteen twee wonderen op één dag.
Ik word er alleen ook niet jonger op (hoewel ik nog lang niet zo oud ben als Ed), oftewel: schiet es effe op met die nieuwe site!

Hoogachtend, de nr. 1 van de PU-community,
wowgek7 (jazeker, de echte wowgek7!)

Yooooo wassup, pik ouwe pijp? We zijn nog even druk met die website, maar je begrijpt dat we niet kunnen wachten om de enige echte wowgek7 weer in onze armen te sluiten. We tellen de dagen af!

MAG IK MEE?

Hey, kan ik in een groep mee gaan naar de E3? Zou erg tof zijn. Ik wil er vooral graag bij zijn voor Kingdom Hearts 3.
Ward

Tuurlijk man, komt goed! Zien we je daar.



PETER ❤ CATO ❤ FIFA

Het is een mooie zaterdagavond in de mooie lentemaand mei als ik dit mailtje tik. Deze dag vierden we de 66ste verjaardag van mijn moeder. Het was overdag erg gezellig. Er waren een hoop mensen gekomen. Natuurlijk heb ik geholpen met de voorbereidingen voor deze dag.
Uiteraard had ik ook de tijd om een paar potjes FIFA 18 te spelen.
Sommige gasten die voor de verjaardagsviering van mijn moeder kwamen hebben me zien spelen. En ze vonden het geweldig.
Na een paar potjes werd ik uitgedaagd door mijn zus Cato. Ze wou een potje tegen me spelen. Natuurlijk ben ik de uitdaging aangegaan. Ik speelde met Real Madrid en zij speelde met Ajax.
Ik won uiteindelijk na strafschoppen nadat het na 120 minuten nog 0-0 stond.
Daarna heeft Cato zelf nog een potje gespeeld. Het ging niet zo goed. Dat kwam volgens haar omdat het de eerste keer was dat ze het speelde.

Op deze foto zie je mijn zus Cato FIFA 18 spelen.



Cato, lieve zus van me, ik hou van je.
xxx je broer Peter.

Peter (superfan)

Hoiiii Cato! Fan van FIFA én Broederliefde. En Peter, nog gefeliciteerd met je moeder!

HOOP OP SUCCES

Al een tijd ben ik bezig geweest met YouTube, inmiddels heb ik meer dan duizend abonnees behaald. Nu ben ik voornamelijk bezig met mijn opleiding waardoor ik weinig tijd heb voor YouTube. Aangezien mijn opleiding bijna voltooid is wil ik weer serieus verder gaan met YouTube en waarschijnlijk ook Twitch. Maar omdat het veel geld kost om goede kwaliteit video's te maken. Wil ik jullie graag vragen of jullie misschien iets hebben om mij enorm blij te maken, het is inderdaad een rare vraag/mail. Maar natuurlijk is het, het proberen waard. Ik heb thuis een headset die ik altijd gebruikte voor mijn opnames. Maar die is inmiddels ook stuk gegaan. Natuurlijk heb ik ook al geïnvesteerd in mijn kanaal. Ik heb bijvoorbeeld 2 weken een microfoon van 25 euro via marktplaats gekocht. Maar die microfoon heb ik helaas nooit binnen gekregen. Ook is de oplichter niet te traceren. 2 Dagen geleden had ik een game capture card gekocht. Gelukkig heb ik dat wel binnen gekregen. Ik heb nog best veel in gedachten om te kopen om perfect video's te maken. Maar qua geld gaat het helaas niet lukken. Ik moet bijvoorbeeld ook mijn opleiding betalen. Ook zie ik video's op PowerUnlimited dat mensen een giveaway winnen. Dat was ook de reden waarom ik jullie een mail stuur, omdat ik hoop heb op succes. Daarom is mijn vraag of jullie iets hebben waardoor ik betere opnames kan maken. Of dat jullie misschien iets kleins en simpels kunnen regelen via jullie samenwerking met een ander bedrijf of zoiets. De kans is natuurlijk best groot dat het geen succes is, dat begrijp ik ook want het is best raar om te vragen naar iets voor opnames.

Bedankt voor het lezen naar dit bericht, ook hoop ik tot een reactie.
Calvin

Jeetje Calvin, wat een verhaal joh ... En zo herkenbaar! Een van onze collega's (we noemen geen namen) zat laatst zonder geld, terwijl hij het toch echt hard nodig heeft. Toen heeft hij een mailtje gestuurd naar de bank, met de vraag of ze misschien wat geld konden sturen dat ze overhadden, omdat hij nog best veel in gedachten had om te doen. Hij had echt hoop op succes, maar wat denk je? Nou ...?

PU-KRINGLOOP

Komende maand ga ik met mijn maatje Jantje-Willempie een levenslange droom verwezenlijken! Allebei lezen we van jongs af aan de PU stuk en nu Jan-Willem in LA woont, is het eindelijk zover: WE GAAN NAAR DE E3! :D:D:D
We zoeken echter nog goede outfits. Hebben jullie nog kekke goodies of een epic design voor op een t-shirt?
Albert en Jan-Willem

We zijn even onze kelder ingedoken, waar we de allerlelijkste spullen bewaren die uitgevers en pr-bureaus ons door de jaren heen hebben opgestuurd. En je weet hoe het werkt met kleding: als je het maar lang genoeg bewaart, wordt het weer cool, want retro. We zien jullie op de E3: we gaan gewoon op het schatergelach af. Veel plezier!

KULUM



Instagram & Twitter: @blast_galaxy
Facebook: Blast Galaxy
Op reis naar:
Alles staat momenteel in het teken van Blast Galaxy, mijn arcadeclub in Amsterdam die hopelijk bijna opengaat als deze PU uit is, dus daar ben ik momenteel veel te vinden (NDSM-terrein in Amsterdam).



Speelt:
Dark Souls 1 t/m 3 en Bloodborne op repeat. Er is altijd een moment voor een potje Street Fighter. En het wachten is op World of Warcraft Classic, mocht blijken dat de magie er nog is ...



Steven Saunders

Hééé, da's een bekende kop: als dat Steven Saunders niet is! Die kennen we natuurlijk wel. Maar wat is die ouwe baardaap op dit moment precies aan het doen? Er gaan geruchten dat ie bezig is met een eigen arcadehal in Amsterdam (zie ook pagina 38). Hoe zit dat?

KEN IK U NIET ERGENS VAN?

Zou het inmiddels alweer zo lang geleden zijn dat een formele introductie nodig is? Voor de zekerheid dan maar: ik ben inmiddels alweer 20 jaar actief als gamerecensent. Daarvan heb ik ook vele jaren met veel plezier voor de PU geschreven. Sterker nog, dat was een gouden tijd met onvergetelijke trips en geweldige games! Verder ben ik nog voor tal van andere media actief geweest, zoals Official PlayStation Magazine, Chief, N3 en Gamekings (bij deze laatste ben ik nog steeds te vinden).



VROEGAH

Al sinds de tijd van de Atari 2600, NES en Commodore 64 speel ik alles dat los en vast zit. Vandaag de dag ben ik vooral actief op mijn pc, PS4 en Switch. Qua games loopt de voorkeur ook uiteen, vandaar de verschillende platforms. Ik heb vanaf de closed beta in 2004 een megamarathonsessie gehad met World of Warcraft. Een echte MMO-fix heb ik momenteel niet, hoewel er stiekem veel tijd in Destiny 1 en 2 is gaan zitten (ben ik inmiddels wel echt klaar mee).
Verder moeten elk jaar alle Dark Souls-delen en Bloodborne opnieuw worden doorlopen en staat alles van CD Projekt RED automatisch bovenaan mijn wishlist. Op de pc ben ik met name dankbaar voor alle geweldige indiegames, waar veel klassieke gameplay een comeback heeft gemaakt. Van games als Hyperlight Drifter, Rain World, Hollow Knight, Salt and Sanctuary en Dead Cells geniet ik evenveel als van de grote AAA-titels.



BLAST GALAXY

Mijn liefde voor games uit het 8 bit- en 16 bit-tijdperk is ook onlosmakelijk verbonden met mijn liefde voor de arcadehal, voor mij een magische plek die ik met pijn in mijn hart uit het straatbeeld heb zien verdwijnen. Het is dan ook al vele jaren een droom om de arcade zoals ik 'm ken terug te brengen. Een kleine drie jaar geleden ontstond het idee voor Blast Galaxy, en inmiddels staan we aan de vooravond van de opening. Het is een arcadeclub, wat betekent dat je een entreebedrag betaalt en vervolgens binnen alle games onbeperkt kunt spelen. We hebben meer dan 100 arcadegames staan die het hele spectrum beslaan. Veel race-, lightgun-, party- en rhythm-games, een grote selectie classics en een uitgebreide fighting game-corner. Voor ieder wat wils dus.
We hebben een locatie van 500 m² op het NDSM-terrein in Amsterdam weten te bemachtigen en zijn ons best aan het doen de ultieme arcade-hangout te creëren. Samenkomen met like-minded gamers, lekker wat eten en drinken, en natuurlijk samen gamen. Het klinkt cheesy, maar samen van klassiekers als Final Fight, The Simpsons, Turtles, en Sunset Riders genieten, of uitgedaagd worden in een fighting game, is tijdloos vermaak. Zeker op de iconische arcadekasten. Het is wel zwoegen, maar het gaat de moeite waard zijn, dus kom zeker een keertje hangen als we open zijn!

KIJKT MOMENTEEL

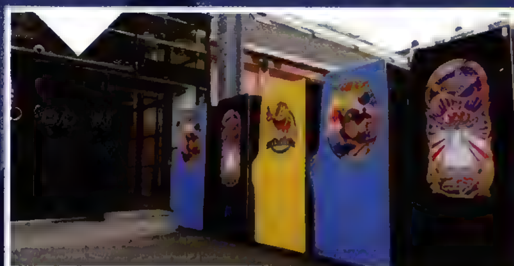
Rick & Morty. Punt. Ik vind Cobra Kai stiekem veel te leuk. Verder groot fan van Silicon Valley, Ash vs. Evil Dead en alles uit de hoek van Peaky Blinders en Taboo. One Punch Man en Mob Psycho 100 zijn lonely at the top qua anime, en ik ga nu aan Megalo Box beginnen.



LUISTERT NAAR

Ik ben nog altijd fulltime-metalhead. De laatste tijd ben ik ook hier, net zoals met games, weer terug bij mijn roots. Alle klassiekers uit de jaren 80 en 90 staan dagelijks aan: Sabbath, Danzig, Testament, Nile, Cannibal Corpse, met Death als all -time favorite band.



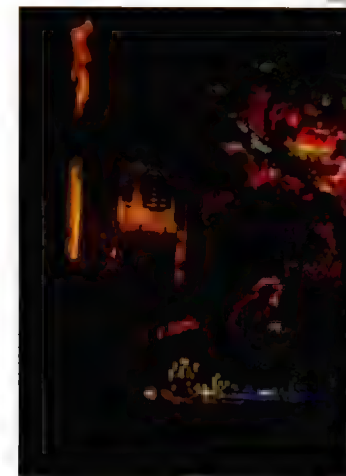




OMSTREDEN NINETIES-EPOS

THE LAST NIGHT

Graddus geeft weinig om indiegames. Vrijwel niets, eigenlijk. 'Als ik een pixelgame wil spelen, zet ik m'n SNES wel aan!' Voor het schitterende The Last Night maakt hij echter een uitzondering. Alleen, hoe zit het met die ontwikkelaar die Gamergate support ...?





Ooit gehoord van de term 'milkshake duck'? Nee, ik ook niet voordat ik deze First Look schreef. Het is dus een meme over een persoon (of eend) die je eerst leuk vindt (bijvoorbeeld omdat hij milkshakes drinkt), maar die later ineens extreem kut blijkt (in het geval van de eend omdat hij stiekem racistisch is). Ineens viel het kwartje: mijn donkere vriendin vond Johan Derksen eerst ook top, totdat hij een keer een foute grap over Sylvana Simons maakte. Johan was voor haar een milkshake duck geworden!

INTERESSANTE VRAGEN

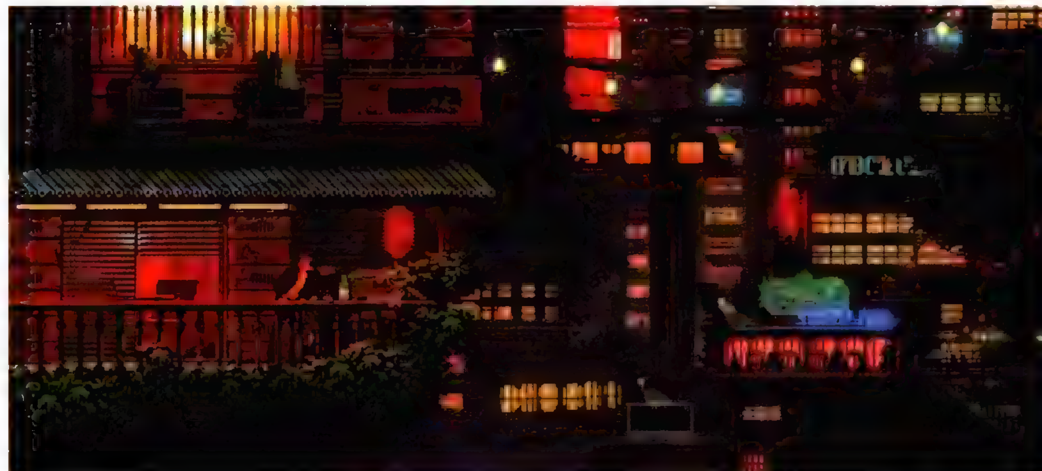
Nu denk je misschien: oké, maar wat heeft dit met The Last Night te maken? Laat me het uitleggen. De game werd tijdens de E3 van 2017 onthuld door developer Odd Tales. Iedereen was direct enthousiast: het stijltje, de soundtrack – allemaal geweldig! Dezelfde avond tweette iemand echter dat lead designer Tim Soret Gamergate zou supporten, omdat hij ooit wat vrouwonvriendelijke opmerkingen had gemaakt. Bovendien speelt The Last Night zich af in een toekomst waar 'progressivisme uit de hand is gelopen'. Anyway, de boel escaleerde nogal en nog geen uur later was het hele akkefietje veranderd in 'de snelste milkshake duck ooit'.
Het werpt een aantal interessante vragen op. Want maakt het uit wie er achter een game zit als die game tof is? Zou je GTA V niet meer spelen als een of andere enge dictator deze game had gemaakt? En zijn we tegenwoordig niet veel te snel met dingen ophemelen of juist aan de digitale schandpaal nagelen? Vragen die het nu al controversiële The Last Night wellicht gaat beantwoorden ...

JUST WOW

Nou ja, dat is wellicht nog toekomstmuziek. Feit is namelijk dat we nu slechts een kleine hoeveelheid info, screenshots en korte trailertjes tot onze beschikking hebben. Gelukkig ziet The Last Night er ook esthetisch interessant uit. Ik zeg het niet snel over een indiegame, maar wow, just wow ... Het doet denken aan Blade Runner, zo met die neonlichten en die dystopische stad, alleen dan met pixelpersonages in plaats van Harrison Ford.
Ik schreef laatst een Gamemonument over de originele Prince of Persia en hoe de animaties in die game werden gemaakt met rotoscoping. Wat deze techniek precies inhoudt, moet je maar even opzoeken, maar tot mijn verbazing (en blijdschap) maakt The Last Night daar ook gebruik van. Het geeft het geheel een coole oldskool look die prachtig contrasteert met de moderne, handgetekende pixelart van de omgevingen. De parallax-scrollende licht- en weerseffecten maken het unieke uiterlijk helemaal af.
Yep, The Last Night is een visueel feest. Denk aan dat ene schilderij waar je je ogen niet van af kunt houden. Of die chick in de trein met dat minirokje. Mjam.

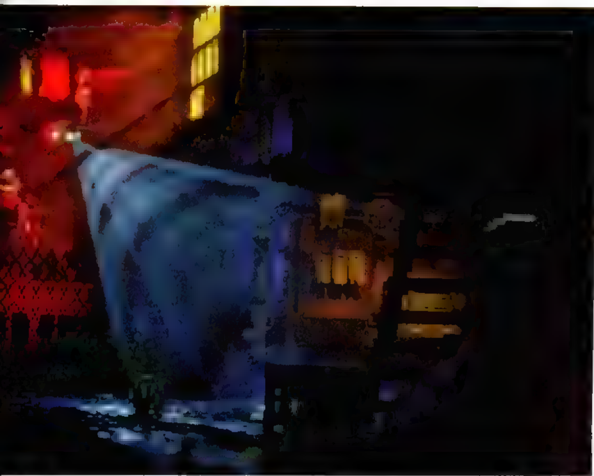
ROZE BRIL

Met The Last Night wil Odd Tales een ode brengen aan cinematische platformtoppers als Another World, Flashback en Abe's Oddysee. Het probleem is echter dat dit soort klassiekers in je herinnering vaak veel mooier zijn dan in werkelijkheid. De nostalgie fuckt met je brein, weet je wel? Odd Tales maakt van The Last Night daarom geen een-op-eenkopie, maar meer een soort roze-brilervaring, een nostalgische trip down memory lane. Slim!
Hoe dan ook zijn invloeden uit bovenstaande inspiratiebronnen duidelijk, en dan vooral Another World en Flashback. Kijk alleen al naar de manier waarop hoofdpersoon Charlie zijn pistool trekt en hoe dat in Flashback gebeurt, en je begrijpt dat we binnenkort een heerlijk staaltje nineties-gameplay mogen verwachten.
Over Charlie gesproken; het zit de beste man niet echt mee. Robots hebben inmiddels een groot deel van alle eenvoudige baantjes (barkeeper, schoonmaker, videogamejournalist et cetera) overgenomen en voor













veel mensen in de lager opgeleide klasse zit er niets anders op dan zich in het semicriminele circuit te begeven.

DIKKE GANGSTER

Dat geldt dus ook voor Charlie. In een van de weinige gameplay-video's zien we hem een nachtclub binnenwandelen (met tientallen afzonderlijk geanimeerde NPC's), waarna hij een dikke gangster op de korrel neemt die pardoes door het raam kukelt. Even daarvoor zagen we dat Charlie via een hologram informatie over zijn doelwit kreeg. Het lijkt er dus op dat The Last Night eveneens leentjebuur speelt bij Hitman, ook omdat er tevens stealth-elementen in zitten. Daarnaast ligt het in de lijn der verwachting dat er gepuzzeld gaat worden, zeker gezien de link met Another World, maar zoals ik al zei: harde feiten zijn schaars.

Over de muziek weten we gelukkig al meer. Ik meld bij andere games weleens hoe goed ik de soundtrack vind omdat het wat mij betreft een belangrijk onderdeel van de ervaring vormt, maar wat er tijdens The Last Night door je trommelvliezen trilt, is echt fantastisch. Onder de trailer klinkt bijvoorbeeld Acid Rain van Lorn, en als de hele game dit soort synthy electrobeats bevat, wil ik het serieus alleen al voor de soundtrack spelen.

> "WAT ER TIJDENS THE LAST NIGHT DOOR JE TROMMELVLIEZEN TRILT, IS ECHT FANTASTISCH."

HOOI OP DE VORK

Voor een studio met slechts een handjevol medewerkers neemt Odd Tales behoorlijk wat hooi op z'n vork. Tuurlijk, inmiddels is er hulp van onder meer ID@Xbox en het Britse Gamefund, maar het blijft de vraag of The Last Night alle verschillende (gameplay-)ingrediënten weet te combineren tot een smakelijke maaltijd, of dat dit uiteindelijk een opgewarmd kliekje met een hipstersausje wordt.

Toch heb ik er een goed gevoel over. In een tijd waarin veel AAA-titels verhalend steeds oppervlakkiger zijn, is het verfrissend dat er weer eens een game lijkt te komen die je aan het denken zet. Die een diepere laag kent. En die er buiten dat echt ge-wel-dig uitziet. Ik blijf The Last Night nauwlettend in de gaten houden. Je weet immers maar nooit wanneer er weer eens een screenshot, trailer of milkshake duck uit de hoge hoed komt ...





FRODO MAAKT EEN MINDFUCK

TRANSFERENCE



Wist je dat de acteur die onder meer de hoofdrol speelde in de The Lord of the Rings-trilogie in 2010 z'n eigen filmproductiemaatschappij heeft opgericht? En wist je dat dit bedrijf nu ook bezig is met de ontwikkeling van een zeer ambitieuze videogame? Nee? Nou, gelukkig zit Samuel er al bovenop!





"Transference wil de kloof tussen film en game overbruggen!" O jee. Wanneer ontwikkelaars dat soort uitspraken over hun games doen, blijkt het meestal om spelletjes te gaan die zeiden ook daadwerkelijke goede games durven te zijn. In het beste geval krijg je iets als Metal Gear Solid, waar boven op sterke gameplay nog een heleboel pretentieuze, Hollywoodachtige cutscenes worden geflikkerd, maar in de meeste gevallen vertalen dergelijke uitspraken zich naar saaie walking simulators, eentonige quick time events en extreem lineaire avonturen waarbij interactie behandeld wordt als een noodzakelijk kwaad.

Als mediumpurist blijf ik daarom meestal ver van dit soort 'games' vandaan. Mééstal, want Transference wil dingen doen die de oppervlakkigheden van de meeste 'cinematic games' lijken te ontstijgen, zonder daarbij de kwaliteiten van het medium videogames te verloochenen. En ja, dat vind ik wél interessant.

CREEPY

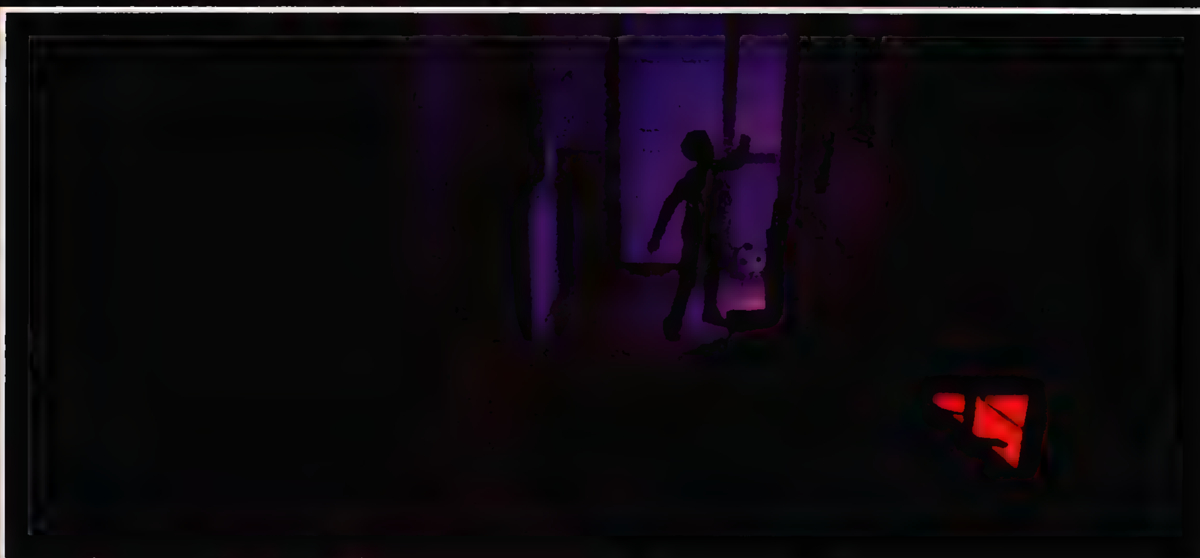
Om te begrijpen wat Transference is, moet je eerst weten door wie het wordt gemaakt. De game wordt namelijk geproduceerd door zowel Ubisoft als door het minder bekende SpectreVision, een filmstudio die is opgericht door Elijah 'Frodo' Wood. SpectreVision staat voornamelijk bekend om hun psychologische horrorfilms, maar met Transference willen ze hun eerste stappen op videogamegebied zetten. En dat is waarom ze de handen ineen hebben geslagen met Ubisoft: de Franse gamemakers weten immers beter hoe je een degelijke game in elkaar knalt dan Elijah Wood en de zijnen. SpectreVision is op hun beurt echter weer uiterst profi als het gaat om het vertellen en uitwerken van creepy thrillers, dus de samenwerking zou, op papier, moeten resulteren in een psychologische achtbaanrit die ook nog eens goed zou moeten wegspelen.

> "EEN MINDFUCK DIE JE NOG LANG BIJBLIJFT, ZELFS NA HET AFZETTEN VAN JE VR-BRIL."

FICTIEF

Transference kun je straks met of zonder VR-headset spelen, maar eigenlijk is de VR-versie de enige die het concept eer aan zal kunnen doen. Het feit dat je een verblindend gevaarte op je kop draagt, zal namelijk bijdragen aan de illusie die deze first-peron game je probeert te verkopen: je speelt namelijk iemand die een apparaat op zijn hoofd heeft dat zowel herinneringen kan opslaan als kan afspelen. Het gros van de tijd zal jouw avatar dankzij dit fictieve apparaat dus vertoeven in andermans herinneringen, iets wat niet alleen realistischer in beeld wordt gebracht dankzij virtual reality, maar dat ook nog eens makkelijker te geloven is omdat je in de echte wereld óók een maf apparaat op je harses draagt.

Als gamepurist ben ik dol op controllers die speciaal voor specifieke games zijn bedacht (zoals de plastic gitaartjes voor Guitar Hero), maar Transference weet jouw PSVR, HTC Vive of Oculus Rift om te tove-





ren tot iets dat specifiek voor die game gemaakt lijkt te zijn. Slim.

EXPERIMENTEEL

Het doel van de game is om mensen met posttraumatische stress te helpen door hun pijnlijke, versplinterde herinneringen te fiksen met behulp van nieuwe, experimentele technologie (de headset). Dit uit zich qua gameplay in een soort first-person point & click-adventure, waarbij je omgevingen verkent en objecten manipuleert. De sfeer is hierbij wat surrealistisch en scifi-achtig, met omgevingen die lijken te glitchen en soms zelfs niet volledig lijken te zijn 'geconstrueerd'. Want hoe heftiger en pijnlijker de herinnering, des te moeilijker het uiteraard is om die herinnering te kunnen stabiliseren. De herinneringen zijn door het posttraumatisch stresssyndroom echter dusdanig versplinterd dat er ook door de tijd moet worden gereisd: om bijvoorbeeld in een recente herinnering een deur te kunnen openen, moet je naar diezelfde locatie gaan in een herinnering van een paar jaar ervóór om een passende sleutel te vinden. Dit type puzzel is niet superorigineel voor een videogame, maar kan in first person, in creepy en instabiele scenario's én in VR voor een behoorlijk psychedelische ervaring zorgen.



WAT IS ECHT?

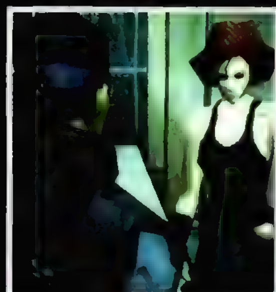
De uiteindelijke gameplayervaring van Transference zal waarschijnlijk minder uniek zijn dan de makers beweren, mede omdat games als Resident Evil 7 al soortgelijke concepten bevatten en ook in VR speelbaar zijn. (In die game kon je bijvoorbeeld ook voorwerpen 'door de tijd heen' manoeuvreren met behulp van de interactieve videobanden die je kon vinden.) Maar Transference moet het dus niet alleen van z'n gameplayervaring hebben; de expertise van SpectreVision ligt immers in emotionele manipulatie en de subversie van verwachtingen. Zij claimen dat de uiteindelijke ervaring een mindfuck van jewelste wordt die je nog lang zal bijblijven, zelfs na het verwijderen van de VR-bril.

Wat ze daarmee bedoelen? Geen idee, maar het zou zomaar kunnen dat de game scenario's bevat die je flink zullen laten twijfelen over wat nou realiteit is en wat slechts herinneringen zijn. Over wat echt is, en wat je dénkt dat echt is, maar stiekem gemanipuleerd is door invloeden van buitenaf. Existentiële vraagstukken waar je 's nachts in je bedje nog lang over peinst dus. Ja, dat lijkt zelfs mij interessant.

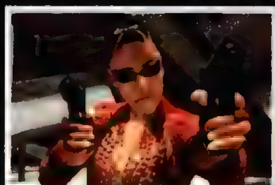


5 BRUGGETJES TUSSEN GAMES EN FILMS

Metal Gear Solid (1998)
Metal Gear Solid was om meerdere redenen revolutionair, maar een van de voornaamste redenen was dat het wellicht de eerste videogame was die aanvoelde als een grootse, epische Hollywoodfilm. Van een bombastische soundtrack tot een gecompliceerd spionageplot; Metal Gear Solid bewees dat games niet voor films onder hoefden te doen.



Enter the Matrix (2003)
Na het succes van de eerste Matrix-film probeerde de franchise een heus multimediaal fenomeen te worden dat zijn verhaal vertelde aan de hand van verschillende kunstvormen: tekenfilms, korte films, comics, Hollywoodfilms en ja: videogames. Enter the Matrix is wellicht 't puurste voorbeeld van een brug tussen games en films, want het verhaal ervan is een officieel onderdeel van 't Matrix-universum en bevat meer dan een uur aan origineel filmmateriaal.



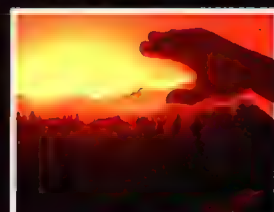
Heavy Rain (2010)
Ontwikkelaar Quantic Dream (lees: oprichter David Cage) heeft maar één doel: het maken van het ultieme 'interactieve drama'. Wat een erg pretentieuze manier is om te zeggen dat ze heel graag speelbare films willen maken. De meningen over hoe goed deze 'videogames' precies zijn, lopen zeer uiteen (ikzelf vind ze verschrikkelijk), maar men kan niet ontkennen dat ze veel invloed op de industrie hebben gehad. Heavy Rain is de bekendste uit hun oeuvre.



The Walking Dead (2012)
Wie de serie al een naargeestige verkenning van de menselijke psyche vindt, moet vooral de episodische videogame-equivalenten ervan spelen. Het feit dat de game cartooneske graphics heeft en je invloed laat uitoefenen op de dialoogopties, verandert niets aan de manier waarop het je – net als de serie – gebroken achterlaat. Oké, technisch gezien slaat het dus een brug tussen games en tv-series, maar je snapt 't.



Firewatch (2016)
Firewatch vertelt een prachtig verhaal over een man die boswachter wordt en bosbranden probeert te voorkomen, als coping-mechanisme voor zijn steeds dementer wordende echtgenote. Het geweldige Hollywoodwaardige script, de nadruk op character development en de krachtige emotionele impact maken van deze wandel-simulator een ervaring die meer als een sterke film aanvoelt dan daadwerkelijke videogame.



IS IE NOU REALISTISCH OF NIET?

BATTLEFIELD V

Battlefield V moet een ultra-realistische WWII-shooter worden, aldus DICE, maar gek genoeg was de trailer die ze daarbij lieten zien precies het tegenovergestelde. Tjeerd liet de trailer even voor wat ie is en focust in deze First Look op de informatie die wél wijst op realisme.



Wat zullen de mensen bij DICE hebben gegromd toen ze de gematigde reacties zagen op de trailer waarin Battlefield V werd aangekondigd en duidelijk werd dat we weer naar de Tweede Wereldoorlog gaan. Het was namelijk niet een bijster goede trailer, omdat het precies níét het realisme liet zien waar de ontwikkelaar op wil inzetten. Wat is er in hemelsnaam aan de hand? Ze lijken daar bij DICE wel schizofreen! Ik kijk daarom even verder dan de trailer en ga af op de details die de developer heeft losgelaten rondom Battlefield V.

GELEERDE LESSEN

In 2016 bracht EA Battlefield 1 uit, een game die zich afspeelde tijdens de Eerste Wereldoorlog. Met de modernste techniek werden in de singleplayer-campagne de gruwelen van deze wereldoorlog benadrukt, waarin je door de ogen van vele soldaten meemaakte hoe het moet zijn geweest: een gruwelijk bloedbad. Het was gelukkig een stuk beter dan de verhalen die we konden spelen in de voorgaande twee delen, dus dat was een prima zet. Battlefield V gaat naar de Tweede Wereldoorlog en geeft dit concept een vervolg. We krijgen dus geen heldhaftig verhaal van één soldaat, maar we zullen in de singleplayer de gruwelen van deze oorlog door de ogen van verschillende soldaten meemaken. Zowel in de campagne als in de multiplayer zal dat gebeuren op uiteenlopende locaties, zoals Noorwegen, het Franse platteland, de woestijn van Noord-Afrika en – jawel – zelfs Rotterdam!

"ALS SQUAD KUN JE NU SAMEN PUNTEN VERDIENEN EN BELONINGEN KRIJGEN."

STRIJDEN IN ROTTERDAM

Rotterdam zal inderdaad een rol spelen in Battlefield V, en dat is verrekte leuk nieuws. Zo zal de stad die in WWII met de grond gelijk is gebombardeerd onder andere verschijnen in de nieuwe modus Grand Operations. Die modus is tijdelijk beschikbaar en borduurt voort op de Operations-modus die ons in Battlefield 1 al een match over verschillende maps liet spelen.

In Grand Operations wordt er gestreden in vier fases, die dagen worden genoemd, met elk z'n eigen regels en maplayouts. Zo spring je op de eerste dag uit een vliegtuig boven Rotterdam om de luchtafweer te saboteren. De mate waarop je succesvol bent, is van invloed op de da-



weetje • weetje

Wapens zullen in Battlefield V beter te voorspellen zijn. Volgens DICE zal de terugslag per wapen minder willekeurig zijn, zodat gevorderde spelers efficiënter kunnen worden met hun lievelingswapens.







gen die volgen. Saboteer je weinig, dan zal je dat meer vliegtuigen kosten en heb je dus ook beschikking over minder soldaten (respawns). Op de derde dag vecht je in de smeulende ruïnes van een verwoest Rotterdam. Als je team op deze dag weet te domineren, is het klaar, maar mocht de strijd zo ongeveer gelijkwaardig zijn, dan speel je de Final Stand, waarin iedereen maar één leven heeft en je dus niet kunt respawnen. Het zou zomaar kunnen dat dit een soort battle royale-modus is, binnen een andere modus. Zeker interessant!

GAMEPLAY

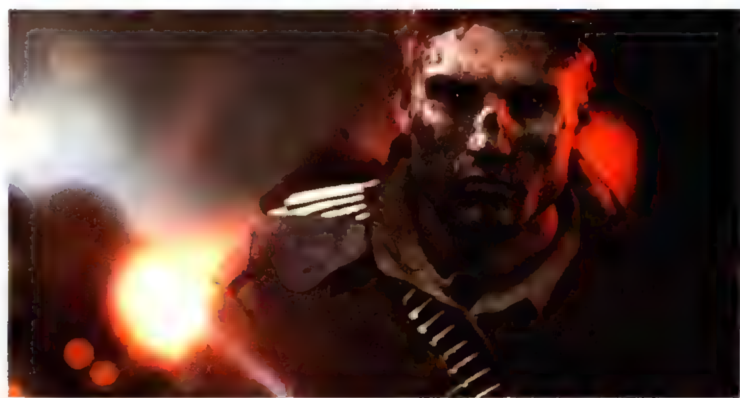
Mocht je de reveal-trailer hebben gezien, dan zal dit je wellicht verbazen (want die is echt krankzinnig), maar DICE zet in op realisme. Dat ga je met name merken aan de animaties. Zo bots je tegen muurtjes als je aan komt rennen, kun je op verschillende manieren naar de grond bewegen en kun je wegglijden als je over grind rent. De vernietiging van gebouwen is ook verbeterd. Zo hangt de wijze van verwoesting af van waar en hoe hard je een gebouw raakt. Er zal ook minder ammunitie rondslingeren, zodat je bewuster moet omgaan met je kogels en granaten. Je kunt nu een teamgenoot die is neergegaan wegslepen uit een benarde situatie en reviven, ook als je geen Medic bent maar een gewone soldaat. Als squad kun je nu bovendien gezamenlijk punten verdienen, waarmee je vervolgens beloningen kunt krijgen, zoals voertuigen, rookgordijnen en een krachtige V1-raket.



weetje • weetje

Er komt ook een aparte co-op-modus genaamd Combined Arms, waarin spelers in een squad spelen in procedureel gegenereerde (en dus elke keer unieke) missies. Alle gemaakte progressie is van toepassing op zowel de singleplayer, multiplayer als de co-op.





MEER VAN HETZELFDE, MET MINDER HELDEN

LEGO THE INCREDIBLES

Twee jaar geleden reisde Jurjen naar Wilmslow in Engeland voor een preview van Lego Star Wars: The Force Awakens. Onlangs reisde hij naar Parijs voor een preview van Lego The Incredibles. Parijs bleek groter en mooier dan Wilmslow, maar verder vond hij de ervaringen nogal op elkaar lijken.



Dit schreef ik twee jaar geleden over de actie in Lego Star Wars: The Force Awakens: "Bekende situaties uit de films die je moet naspelen met verzamelbare Lego-poppetjes. Veel omgevingspuzzels die je moet kraken door de speciale krachten van je poppetjes slim te gebruiken. Kindvriendelijke vechtactie, melige humor. Het zit allemaal weer in Lego Star Wars: The Force Awakens. Formulewerk." Nou ja, ik denk dat het wel duidelijk is waarom ik deze tekst hier opnieuw plaats, want het geldt allemaal óók voor Lego The Incredibles. Formulewerk, indeed ...

Twee films

Co-op-spelend met een collega van XGN speelde ik in Parijs twee fragmenten van levels uit de Lego The Incredibles-game. Het eerste fragment speelde zich af in het gouden tijdperk van superhelden (toen superhelden nog niet verboden waren), waar in de eerste film naar wordt verwezen. Het tweede fragment komt direct uit de eerste film: die moeder en haar twee kids gaan op het eiland van Syndrome op zoek naar Mr. Incredible. Begrijpelijkerwijs mochten we nog niks zien van levels die op de tweede film zijn gebaseerd, maar die worden dus ook in de complete game verwerkt.

Dus nu weet je wel een beetje wat je van de game kunt verwachten: de vertrouwde Lego-puzzelactie, maar dan in de setting van de twee Incredibles-films, en met alle bekende personages. Zoals, euh, dat jochie en die, euh, vrouw ... even hun namen opzoeken, hoor.



> **"De vertrouwde Lego-puzzelactie, maar dan in de setting van de twee The Incredibles-films."**

Weinig personages

Dat lijkt me toch wel een minpuntje ten opzichte van eerdere Lego-games, want zoveel bekende personages heeft dat Incredibles-universum natuurlijk niet – zeker niet als je het vergelijkt met eerder verschenen Lego-universums van franchises als Star Wars, DC en Marvel.

Laten we eens kijken wie we wél kennen. Allereerst Mr. Fantastic. Die is misschien niet zo sterk als The Hulk, maar wel als The Thing (hij kan door muren beuken en zo). Dan hebben we zijn vrouw Elastigirl, die zich net als Reed Richards kan uitrekken en in allerlei vormen kan veranderen (in de scène die ik speelde onder meer een boot en een luchtballon). Dochter Violet kan als Sue Richards onzichtbaar worden en krachtvelden oproepen (waarmee je laserstralen kunt blokkeren, zodat je teamgenoten kunnen passeren). Zoon Jack kan supersnel rennen, zoals wel meer superhelden in de universums van DC en Marvel dat kunnen. Vriend Frozone kan net als Iceman met ijs schieten en door de lucht glijden. Het tofste personage (en daar heb ik helaas nog niet mee gespeeld) wordt ongetwijfeld baby Jack-Jack, die qua ultieme krachten in de buurt van Thanos komt. En dan hebben we het wel weer gehad, qua helden.

Pluspuntje

Uiteraard zullen er ook nog personages uit de tweede film worden toegevoegd, alsmede extra kostuums, speelbare vijanden en speciale versies van genoemde personages. Ik vermoed dat TT op die manier het aanbod wel naar zo'n 100 poppetjes kan oprekken. Maar dat is dan toch even andere koek dan de dikke 300 écht bekende helden die ik in mijn Lego Marvel-game vrijspeelde. Een pluspuntje is dat er in de fragmenten die ik speelde meer dan ooit de nadruk werd gelegd op samenwerken met de tweede speler. Violet moest bijvoorbeeld een krachtveldbol maken, waar Dash in moest rennen om een generator op te starten. Inderdaad, een generator opstarten. Zoals je al duizend keer gedaan hebt, in die Lego-games. Ach ja ... ★

weetje • weetje

Omdat dit de eerste Lego-game is van een Pixar-franchise, zitten er ongetwijfeld een heleboel verwijzingen naar andere Pixar-games in verstopt. Ik heb het eerste varken al gespot!

VERWACHTING *JURJEN:*

Lego Incredibles biedt de typische Lego-actie, maar dan in het universum van The Incredibles, en met minder bekende helden dan je gewend bent.

- \+ Je weet precies wat je kunt verwachten.
- \+ Leuke personages.
- − Maar wel wat weinig.
- − Qua gameplay niks nieuws of verrassends.

ACTIE + PUZZELTJES
TRAVELLER'S TALES / WARNER BROS.
1-2 SPELERS
27 JUNI 2018



FUTURISTISCHE MINDFUCK
STATE OF MIND

State of Mind speelt in 2048, en natúúrlijk is het dan helemaal uit de klauwen gelopen met onze technologie. Jurjen denkt dat dat allemaal wel zal meevallen, al vindt hij dat de game wel interessante vragen over onze technologie oproept.


De Weight Watchers-cursus bestond alleen nog maar uit enkele diehards.

Had ik me dertig jaar geleden een beeld moeten schetsen van het jaar 2018, dan was dat iets geworden met vliegende auto's, hologrammen, laserstralen, gamewerelden die me volledig omhulden en een robot die me een koud biertje komt brengen uit mijn eigen biertap. Die eigen biertap is er gekomen, en dat van die volledig omhullende games bestaat ook nog wel, tot op zekere hoogte. Maar die biertap gebruik ik eigenlijk nooit. En eigenlijk game ik liever op tv dan in VR. Vliegende auto's en huisrobots: ze zijn nog steeds geen gemeengoed. Wél zie ik regelmatig mensen die voorovergebogen op hun persoonlijke schermpje kijken hoe vaak hun nieuwste Facebookfoto is geliket. Eigenlijk valt die hedendaagse technologie dus wel een beetje tegen, vanuit het verleden beschouwd.

"Je kunt je geest uploaden naar een virtuele werkelijkheid, waarin je eeuwig kunt leven."

Eeuwig leven

State of Mind speelt in de nabije toekomst. In 2048, dus over dertig jaar. En dan hebben we ze dus wel; van die huisrobots die vragen of ze nog wat voor je kunnen doen. Als je een telefoontje aanneemt, verschijnt voor je voeten een hologram van de persoon die je belt. Auto's rijden gewoon op wielen, maar dan wel 'autonoom', dus zonder chauffeur. De belangrijkste technologische innovatie in de wereld van State of Mind is echter de mogelijkheid om je geest te uploaden naar een utopische virtuele werkelijkheid, waardoor je je werkelijke lichaam en de werkelijke wereld kunt achterlaten om eeuwig in de computerwereld te blijven leven. Een aantrekkelijke optie voor veel mensen, aangezien 2048 behoorlijk dystopische trekjes heeft, met een verziekt milieu, een nijpend gebrek aan middelen, overal oorlog en een onderdrukkende overheid. Hoofdpersoon Richard Nolan moet echter niets van hebben van al die technologische ongein.

Vage herinneringen

Je wordt als Richard Nolan met geheugenverlies wakker in een ziekenhuis. Geholpen door de vragen van de dokter komen wat vage herinneringen aan je vrouw, je zoon en je baan als kritisch journalist bovendrijven. Eenmaal thuis blijkt je vrouw tot jouw grote afkeer een robot in huis te hebben genomen. Je moppert wat over je vrouw tegen het hologram van je maîtresse. Maar als je vrouw en zoon opeens vermist blijken, ga je toch maar naar ze op zoek. Daarvoor wandel je met je blokkerig gestileerde personage door 3D-omgevingen die vrij realistisch zijn vormgegeven. Je acties blijven meestal beperkt tot het kiezen van zinnetjes tijdens dialogen en het kiezen voor 'Examine' of 'Use' bij objecten.
Ook al kun je je personage vrij door de 3D-omgevingen bewegen, het voelt allemaal nogal point-&-click-adventure-achtig aan. Niet zo gek, gezien de geschiedenis van de developer.

Black Mirror

State of Mind wordt namelijk ontwikkeld door het in Hamburg gevestigde Daedelic Entertainment, dat sinds de oprichting in 2007 een dik dozijn point-&-click-adventures maakte. State of Mind is hun eerste 3D-game en meest ambitieuze project bovendien. Zoals je zelf wellicht al had geconcludeerd, schuwt het bedrijf de clichés niet, getuige die dystopische toekomst, de hologrammen, de huisrobots en dat geheugenverlies van de held, maar na het spelen van de demo ben ik toch overtuigd dat ik dit avontuur moet gaan beleven. Deels omdat ik tussen het grote geweld door wel hou van een rustiger, verhalend avontuurtje op zijn tijd. En deels omdat de game met zijn blik op de nabije toekomst interessante vragen oproept, een beetje zoals de Netflix-serie Black Mirror dat ook zo mooi doet.
Wat zal er gebeuren als we de huidige lijnen der technologie doortrekken? In hoeverre zou ik gebruik willen maken van mogelijkheden die wellicht beschikbaar komen? Zijn er grenzen die we niet moeten oversteken? Of zijn we die al overgestoken? Die robot wil ik wel, over dat uploaden van mijn geest naar een utopische virtuele werkelijkheid moet ik nog een nachtje slapen. ★



weetje • weetje
Het spel is wat kleiner van opzet dan de gemiddelde game en krijgt dan ook een prijskaartje dat daar bij past: 30 euro.





VERWACHTING ***JURJEN:***
State of Mind belooft geen overdadige actie, maar een rustige, verhalende en onderzoekende beleving in een lichtelijk clichématig geschetste toekomst, die niettemin interessante vragen oproept.

+ Lekker rustige ervaring.
+ Interessant verhaal.
- Wel een beetje clichématig verteld.
- Graphics blazen me niet echt uit mijn stoel.

DAEDALIC ENTERTAINMENT
ADVENTURE
1 SPELER
AUGUSTUS 2018

PREVIEW | PC | XBOX ONE | PS4 | SWITCH

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

030 Samuel, die zijn ADHD-gedrag botvierde op het fenomeen rhythm-actiongames

034 Graddus, die zich deze maand revancheert met de game World of Warcraft

036 PU.nl-redacteur Michel, die naar NY mocht om de set van Luke Cage te bezoeken

038 JJ, die de comeback van de arcadehallen onderzoekt

040 Florian, die in Los Angeles z'n hart verloor aan Kingdom Hearts 3

042 Simon, die middels een tirade zijn haat-liefdeverhouding voor Destiny 2 uit de doeken doet

044 Wouter, die in Londen de mythes achter de Metro-games probeert te ontrafelen

046 Florian, die in New York alle vette nieuwe hardware van Acer checkte

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

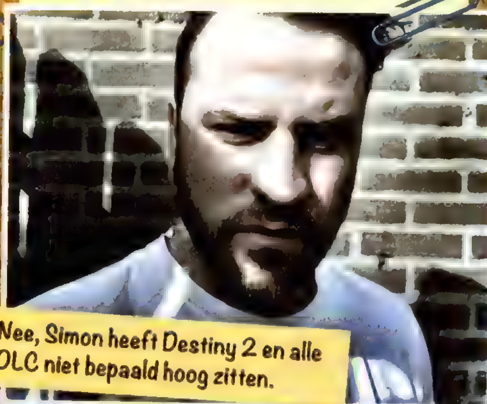
"IK BEVRIJDDE EEN MEISJE VAN EEN STEL RELI-GEKKIES EN VOCHT TEGEN EEN SOORT RANZIGE, SMURRIE-SPUGENDE GARNALEN ZO GROOT ALS GOLDEN RETRIEVERS."



Wouter is volledig in zijn element met Metro Exodus.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"ALLE HAAT DIE HET ORIGINEEL KREEG, KREEG HET UIT LIEFDE. HET VERVOLG LOOPT TEGEN EEN VEEL ZWAARDER OBSTAKEL OP: ONVERSCHILLIGHEID."



Nee, Simon heeft Destiny 2 en alle DLC niet bepaald hoog zitten.

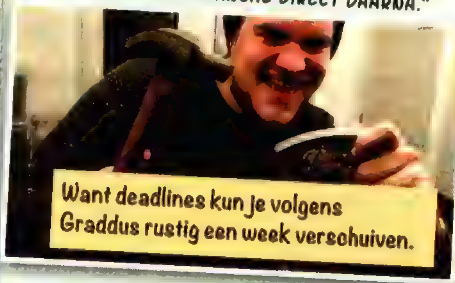
SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"HOI, DE KOMENDE WEKEN BEN IK NIET AAN HET WERK. JAMMER, DAT WEET IK, MAAR IK HEB HELE LEUKE COLLEGA'S DIE JE ONGETWIJFELD KUNNEN HELPEN."



Martin moest zo nodig een tweede kind krijgen en liet ons in de steek.

"VANDAAG KON IK HELAAS NIET NAAR DE REDACTIE KOMEN OM WOW TE SPELEN. IK DOE DIT NU VOLGENDE WEEK VRIJDAG, DUS KRIJG JE DE REVANCHE DIRECT DAARNA."



Want deadlines kun je volgens Graddus rustig een week verschuiven.

"IK ZAG MEZELF VOLGENDE WEEK TUSSEN HET REIZEN EN VERHUIZEN DOOR ALWEER TIEN EXCUUSMAILTJES SCHRIJVEN, EN DAAR HADDEN WE DENK IK ALLEBEI GEEN TREK IN. DUS HET WEKKERTJE MAAR EVEN VROEG GEZET VANDAAG!"



Aldus Simon aan eindredacteur Eelko, die zijn ogen niet geloofde toen Simon een tekst ruim op tijd aanleverde.

REVIEWS

IN DIT NUMMER

052 Detroit Become Human

056 State of Decay 2

058 Pillars of Eternity II: Deadfire

060 Tennis World Tour

061 Agony

062 Dark Souls Remastered

064 VR View: Animal Force, Knockout League

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

Conan Exiles
Omensight
Yoku's Island Express
Sushi Strikers
Forgotton Anne
Little Nightmares
Moonlighter

VAN BEATMANIA TOT BEAT SABER

RHYTHM-AC

Iedereen houdt van muziek, dus houdt ook iedereen van muziekgámes. Toch is het ritmegevoel niet bij iedereen even sterk ontwikkeld, iets wat vooral duidelijk werd toen in de jaren 90 een volledig nieuw gamegenre geboren werd: de rhythm-actiongame.

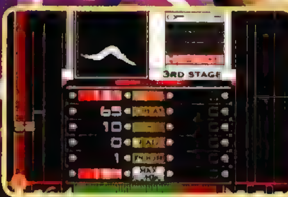
RHYTHM-ACTION-GAMES DOOR DE JAREN HEEN



Dance Aerobics (1987)
Het was niet eens de bedoeling dat dit een rhythm-action-game werd: Dance Aerobics wilde, in combinatie met de Power Padmat, eigenlijk alleen maar aanzetten tot lichaamsbeweging. De bewegingen moesten echter op de maat van de muziek worden uitgevoerd, anders ging je Game Over. Dit is de échte voorloper van Dance Dance Revolution!



PaRappa the Rapper (1996)
De gameplay was eigenlijk niets meer dan een evolutie van het spel Simon, want ook hier kreeg je eerst een serie knoppen te zien alvorens je ze op identieke wijze moest indrukken. Uniek aan PaRappa was echter dat ook de timing exact moest zijn; je moest dus niet alleen een goed geheugen hebben, maar ook ritmegevoel. Het rhythm-action-genre was geboren.



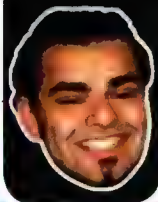
Beatmania (1997)
Het was Konami die het genre liet groeien met behulp van games die speciale controllers vereisten om het gevoel van muzikaliteit en speelbaarheid te vergroten. De eerste daarvan was Beatmania, dat met z'n DJ-controller (vijf grote pianoknoppen en een draaitafel) gamers wereldwijd direct wist te fascineren. Op het juiste moment op de juiste knop drukken werd zo een stuk leuker.



Dance Dance Revolution (1998)
Ah, DDR ... wie kent het niet? Het is in feite Beatmania, maar dan voor je voeten: de pijlen op het scherm vertellen je wanneer je op welk deel van de mat moet gaan staan. Het fysieke resultaat ziet er zelden uit als een daadwerkelijke dans, maar dat maakt DDR niet minder verslavend. Het werd een fenomeen, zowel in arcades als thuis. Er was zelfs een exclusieve Mario-versie genaamd DDR Mario Mix!



Vib-Ribbon (1999)
Vib-Ribbon, waarin je obstakels ritmisch moet ontwijken door op knoppen te drukken, is een van de meest unieke games ooit gemaakt, en niet alleen vanwege z'n zwart-witte graphics. Ook het feit dat het compatibel was met je eigen muziek-cd's, was legendarisch: de game kon volledig in het werkgeheugen van de PlayStation worden geladen, waarna je de schijf kon verwisselen met je eigen muziekcollectie.



TION



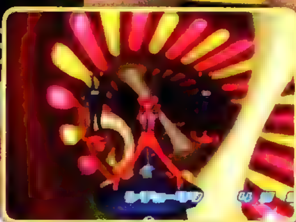
"Samuel, kappen nou; ik word hélemaal gek van je!" Och, hoe vaak ik die zin op de middelbare school wel niet gehoord heb. Zoals de meeste mensen hou ik ontzettend veel van muziek, en die liefde kwam voornamelijk in mijn tienerjaren naar boven, toen ik van Top 40-muziek begon weg te drijven en steeds meer rock, heavy metal en gekke elektronische muziek begon te ontdekken. Combineer die explosieve passie voor muziek met mijn ADHD en je hebt een jonge Samuel die niet naar muziek kon luisteren (of er zelfs maar aan kon denken) zonder dat ie op de maat ervan moest meetikken met z'n hand, pen of voet. Wat extreem irritant was voor degene die naast me moest zitten, uiteraard. Het duurde dan ook niet lang voordat ik begon te kijken hoe ik mijn liefde voor muziek kon combineren met mijn andere passie: games, en zo kwam ik rond de eeuwwisseling in contact met games als PaRappa the Rapper, Beatmania, Gitaroo Man en Donkey Konga.

BELONING

Die titels werden niet aan mijn gamecollectie toegevoegd omdat hun soundtracks per se zo goed waren of zo, maar omdat de liedjes onlosmakelijk verbonden waren met de gameplay-ervaring. Dit waren games waarbij de muziek er niet alleen was om naar te luisteren, maar om daadwerkelijk op interactieve manier belééfd te worden. Al deze games bleken deel uit te maken van een nog redelijk onbekend maar ontzettend verslavend genre genaamd 'rhythm-action', en ik was vanaf dag één fan. Het duurde niet lang voordat ik doorhad waarom het me zo aantrok: omdat dit genre mij niet alleen motiveerde om met m'n vingers op de maat van de muziek te tikken, maar het mij er ook daadwerkelijk voor beloonde. Je hebt rhythm-actiongames in alle soorten en maten, maar de gedachte erachter is in bijna elke game dezelfde: "Hé, hou jij er-



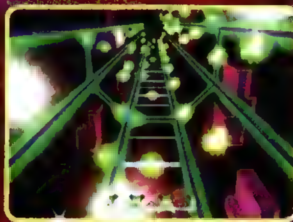
Samba di Amigo (1999)
De meest opzienbarende rhythm-action-titel van de Dreamcast was zonder twijfel Samba di Amigo, mede omdat de game kon worden gespeeld met de speciale maraccas-controllers. Deze moesten, net als echte maraccas, op de maat van de muziek allerlei richtingen op worden geschud. De soundtrack bestond daarnaast voornamelijk uit Latijns-Amerikaanse artiesten. Swingend!



Space Channel 5 (1999)
Net als PaRappa the Rapper is Space Channel 5 een Simon-achtig spelletje: je krijgt eerst te zien en te horen wat je moet doen, en vervolgens moet je het zo ritmisch mogelijk nadoen. Uniek aan deze game was het funky sciencefictionjasje, de heupwiegende hoofdrolspeelster Ulala en een cameo van niemand minder dan de King of Pop: Michael Jackson.



Gitaroo Man (2001)
Gitaroo Man is een van de koddigste PS2-games ooit gemaakt en wist daarnaast een unieke ritme-gameplay te introduceren: je 'verdedigt' door op het juiste moment op de juiste knop te drukken en 'valt aan' door met de analoge stick een lijn te volgen en die met de X-knop 'aan te slaan'. Deze charismatische culthit kreeg een PSP-port in de vorm van Gitaroo Man Lives!.



Frequency (2001)
Voordat Harmonix de wereld van ritmische videogames op z'n grondvesten deed schudden met Guitar Hero, innoveerde het met games als Frequency en Amplitude. Elk instrument (drums, gitaar, vocalen, et cetera) had z'n eigen 'kanaal' en dus ook eigen ritme. Je moest dus niet alleen ritme houden door op knoppen te drukken, maar ook schakelen tussen de kanalen. Uniek, dynamisch en verslavend.



Donkey Konga (2003)
Donkey Konga was Nintendo's antwoord op Beatmania, en de gimmick was dat de game moest worden gespeeld met kleine bongodrums (want als er een excuus is om speciale controllers te mogen maken, dan is Nintendo van de partij). De controller bevatte bovendien een microfoon die oppikte wanneer je in je handen klapte. Breng deze franchise eens terug, Nintendo!





van om met je voet op de maat van de muziek te tikken? Nou, wij hebben dát in gamevorm gegoten. Veel plezier! O, en probeer niet te verslaafd te raken."

SIMON SAYS ...

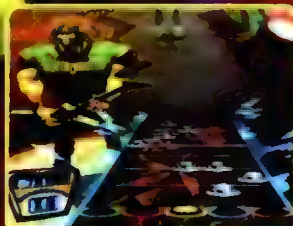
Technisch gezien was de eerste rhythm-actiongame niet écht een videogame. Het in 1978 uitgebrachte spelletje Simon was eerder elektronisch speelgoed. Het bevatte vier grote gekleurde knoppen die in sequenties van allerlei combinaties ingedrukt konden worden, en het was aan de speler om de sequentie die werd voorgedaan te onthouden en perfect na te doen. Simon werd neergezet als geheugenspelletje, maar men had al snel door dat het de individuele geluidjes van de knoppen waren die het herinneren van de sequenties makkelijker maakten. Om dit goed te kunnen spelen, moest je dus het ritme van die geluidjes doorkrijgen. Simon was dus niet zozeer iets wat je speelde, maar iets wat je vóelde. De beste Simon-spelers waren daarom meestal mensen met een getraind muzikaal oor en (vooral) een sterk ritmegevoel. Wie daarom naar de eerste échte rhythm-actiongame kijkt (PaRappa: The Rapper) ziet dat het in feite niets meer is dan een veredelde versie van Simon: je krijgt eerst te zien en te horen wat je moet doen, en vervolgens moet je het zelf doen. Op de maat van de muziek.

HEUPEN

De meeste rhythm-actiongames zijn tegenwoordig niet meer van dit soort braintrainerachtige Simon-klonen, al hebben games als Space Channel 5 dit concept op interessante wijze verder verkend. Nee, bij de meeste games in dit genre krijg je de 'noten' pas vlak voordat je ze moet 'spelen' op je scherm te zien; de uitdaging zit 'm dan niet zozeer in het onthouden van patronen, maar in bliksemsnel kunnen reageren. Iets wat dus veel makkelijker wordt als je het ritme van een nummer goed in je heupen hebt zitten. En dat is wel het mooiste aan rhythm-actiongames: je wordt er niet alleen beter in door ze vaak te spelen, maar ook door de muziek meer te waarderen. Want ritme is dus niet zozeer iets wat je speelt, maar iets wat je voelt. Ongeacht of je daarbij een gamepad in je handen hebt, op een DDR-mat staat of een verzameling plastic gitaartjes gebruikt. ✖



Osu! Tatakae! Ouendan! (2005)
De makers van Gitaroo Man zagen in het touchscreen van de DS de ultieme controller voor rhythm-action. Met Ouendan lieten ze zien dat ze gelijk hadden: door op het scherm te tikken, slepen en draaien kreeg de speler een intieme connectie met de vele popnummers. Ouendan verscheen hier als Elite Beat Agents, maar z'n nalatenschap is vooral zichtbaar in de gratis game Osu! (zie kader).



Guitar Hero (2005)
Het was Konami die met Guitar Freaks en Drum Freaks bewees hoe verslavend het is om muziek na te spelen met plastic instrumenten, maar het was Guitar Hero die er een volledige en overtuigende rock-'n-roll-ervaring van wist te maken. Guitar Hero werd een heus fenomeen, resulterend in vele vervolgen, spin-offs en concurrerende franchises als Rock Band. Onvergetelijk.



Rhythm Tengoku (2006)
Wat krijg je als je de eclectische presentatie en simpele besturing van WarioWare kruist met het rhythm-action-genre? Dan krijg je de Rhythm Heaven-franchise, waarvan Tengoku het eerste deel was. Veel van de minigames kon je met één knop besturen – zo toegankelijk was het. Tengoku bewees dat je geen rare controllers of bovenmenselijke reflexen nodig had om te genieten van ritme.



Tap Tap Revenge (2008)
Ouendan bewees dat touchscreens ideaal zijn voor rhythm-action-gameplay, dus toen smartphones hun opmars maakten, duurde het niet lang voordat dit genre ook op iPhones speelbaar was. Vandaag de dag genieten games als Voez (2016) onze voorkeur, maar Tap Tap Revenge was een van de eerste games waarvan men zei 'Guitar Hero, maar dan voor je telefoon'.



Just Dance (2009)
Wat ook ideaal was voor dit genre? Motion controls, zoals bewezen werd door Samba di Amigo. De vroegere Just Dance-titels gebruikten de Wii-afstandsbediening om de (hopelijk) ritmische bewegingen van de speler te registreren, maar tegenwoordig kun je jezelf ook heerlijk voor lul zetten met de Kinect, de PlayStation 4 Camera en zelfs (de gyroscoop van) je smartphone.



GENOEG RHYTHM-ACTION VOOR DE REST VAN JE LEVEN...

EN HELEMAAL GRATIS!

Het Japan-exclusieve Osu! Tatakae! Ouendan! uit 2005 was niet alleen de favoriete DS-game van veel Japanners (en van mij!), de game was destijds ook geliefd bij Europese en Amerikaanse gamers. Ouendan werd als een malle geïmporteerd en bereikte al snel een cultstatus, met als gevolg twee vervolgen in 2007: het wederom voor Japan exclusieve Ouendan 2 én het speciaal voor het Westen gemaakte Elite Beat Agents. Toch is het ware nalatenschap van Ouendan vooral zichtbaar in een volledig ander product dat in 2007 uitkwam: een fanspelletje voor de pc genaamd osu!.

De Australische ontwikkelaar Dean Herbert was dusdanig fan van de excentrieke ritmegames dat hij zelf maar een pc-equivalent besloot te bouwen, inclusief level (lees: 'beatmap') editor. Hij hoopte dat de open natuur van pc-gaming en de oneindige grootheid van het internet de gameplay van Ouendan zou vereeuwigen én continu van nieuwe content zou voorzien.

Welnu, die hoop is uitgekomen. Vandaag de dag zijn er meer dan 12 miljoen geregistreerde osu!-spelers, die gezamenlijk meer dan 8 miljard 'ranked' sessies (beatmaps) hebben gespeeld. Er bestaan hele YouTube-kanalen die aan osu! zijn gewijd, om nog maar te zwijgen over het aantal streamers dat voornamelijk osu! streamt en het feit dat er jaarlijkse internationale toernooien voor worden georganiseerd. Osu! is na bijna elf jaar niet alleen springlevend, het blijft qua populariteit ook groeien. Ter illustratie: de game ontving in maart van dit jaar nog een grootse update waarmee de hele gebruikersinterface en graphics een volledig nieuwe lik verf kregen. Niet slecht voor iets wat nog altijd gratis is en een een-op-eenkloon is van een obscuur Japans handheld-ritmespelletje.

De populariteit van osu! is echter niet zozeer aan het niet-bestaande prijskaartje te danken, maar aan de gigantische en vooral loyale community die de game heeft opgebouwd. Het is een community die continu nieuwe beatmaps (lees: speelbare liedjes, die ook allemaal gratis gedownload kunnen worden) aan de site blijft toevoegen, waardoor de game nooit hoeft te vervelen en altijd vers zal blijven aanvoelen. Ja, de meeste beatmaps bestaan uit anime-achtige hyperpop, maar alsnog: het is bizar hoeveel osu! de ritmische speler te bieden heeft. Dat de game kan worden gespeeld met muis en toetsenbord – iets wat zo'n beetje iedereen thuis wel heeft staan – draagt ook bij aan de toegankelijkheid van dit fenomeen, al zullen de pro's je al snel aanraden een tablet te kopen. Hoe dan ook, het is een wonder dat osu! nog altijd gratis is en het (ondanks z'n gigantische playerbase) ook nog een ietwat verborgen parel van het internet is gebleven.



Theatrhythm Final Fantasy (2012)
Er is niets bijzonder aan de gameplay van Theatrhythm: net als bij elke andere vergelijkbare game die op een touchscreen gespeeld wordt, moet je hier op het ritme van de muziek tikken en slepen. Het unique selling point is echter dat alle muziek bestaat uit nummers uit Final Fantasy-games. En ja, One-Winged Angel zit er ook tussen – rustig maar ...



HarmoKnight (2013)
Game Freak werkt tegenwoordig bijna alleen nog maar aan Pokémon-games, maar heel af en toe willen ze ook nog weleens iets volledig anders uitpoepen. De ritmische platformer HarmoKnight is daar een mooi voorbeeld van. De titulaire ridder rent automatisch vooruit en jij moet op de maat van de muziek hakken of springen. Simpel doch vermakelijk, met veel Nintendo-charme.



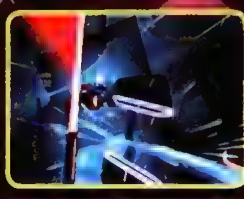
Crypt of the NecroDancer (2014)
De origineelste game in deze tijdlijn is ongetwijfeld de indiehit Crypt of the NecroDancer, die rhythm-action wist te combineren met ... het roguelike-genre?! Verkennen van kerkers, verslaan van monsters, verzamelen van schatten – alles wat je van een roguelike verwacht zit erin, zolang je het maar op de maat van de muziek weet te doen.



Planet Quest (2015)
Jij bestuurt een ufo die, terwijl de planeet op de maat van de muziek draait, op mensen in dierenpakken moet schieten en daarbij bloemetjes intact moet laten. Schattig, kleurrijk, toegankelijk, funky, excentriek en verslavend: Planet Quest is voor je smartphone wat Rhythm Tengoku was voor de Game Boy Advance. Tik, tik, tik-tik, tik, tik, tik-tik-tik!



Thumper (2016)
Deze game beschrijft zichzelf als 'rhythm violence', en dat klopt aardig. Thumper is namelijk een psychedelische ervaring waarbij je een metalen, euh, kever(?) op absurde snelheid door een duistere ruimte leidt, langs scherpe bochten en nog scherpere obstakels. De bewegingen creëren daarbij percussiegeluiden die voor een onderhuids ritme zorgen. Intens, vooral in VR.



Beat Saber (2018)
Dat VR en rhythm-action voor elkaar gemaakt zijn, wordt echter vooral door Beat Saber bewezen. Want twee woorden: modderfokking lightsabers! Op ritmische wijze komen er gekleurde blokken op je af, en jij mag ze doormidden klieven als een soort van Jedi-drummer die iets te dodelijke drumstokjes hanteert. 100% awesome. PSVR-versie, alstublieft!



GRADDUS REVANCHEERT ZICH MET...

WORLD OF W

Klassiekers zijn games die iedereen gespeeld moet hebben. Zo niet, dan is dat – zeker in het geval van een PU-redacteur – onacceptabel! In de rubriek Revanche krijgt een redacteur de kans om zo'n smetje weg te poetsen; deze keer is dat onze Graddus, die zich op World of Warcraft stort.

Eén dag ... één dag heb ik om World of Warcraft te spelen, een game waar anderen soms wel tienduizend uur in hebben zitten! Hoe ga ik dat doen?! Verwacht van deze Revanche dan ook geen full-fledged review, maar meer een indruk van hoe leuk het is om nu, een kleine veertien jaar na release, als n00b met WoW te beginnen. Ik heb er in elk geval zin in. Kom maar op met die orcs en elfjes!

DRIE UURTJES

Zo. Arriveer ik mooi op tijd op de redactie [om 14.00 's middags?! - Ed] [een week later dan gepland, ja - Eelko], krijg ik meteen mijn eerste tegenvaller te verwerken: de game is op geen enkele pc geïnstalleerd! Bovendien is de inlog van Battle.net zoek en blijkt niemand meer over een actieve WoW-account te beschikken. Damn. Ik herinner me ineens weer waarom ik zo'n hekel aan pc-gaming heb. Het duurt eeuwen voordat alles is geüpdatet en geïnstalleerd, en tegen de tijd dat het klaar is, heb je totaal geen zin meer. Geluk bij een ongeluk: ik kan intussen wel mooi Tjeerd een pak rammel geven in FIFA. Moehahaha ... Rond een uur of 15.00 is alles up and running, dus heb ik nog drie uurtjes om WoW te spelen. Gekkenwerk natuurlijk, zeker gezien het aanmaken van een personage al eeuwen in beslag kan nemen, maar een écht toffe game pakt je wat mij betreft direct bij de lurven. Geldt dat ook voor WoW?

NORMAL OF PVP

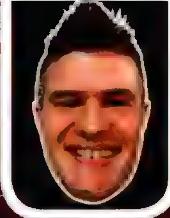
Snel blader ik door de tips van onze eigen WoW-expert Alie (zie kader). Hunter als beginnersklasse, battlegrounds en dungeons, pet battles ... Ik begrijp er niet veel van, maar als WoW íets goed doet, is het nieuwe spelers bij de hand nemen. Bij elke actie/knop krijg je een heldere uitleg.
Intussen twijfel ik tussen een Normal- of PvP-server. Wouter zegt dat een n00b als ik beter op Normal kan spelen, omdat je in PvP kans loopt afgemaakt te worden door random voorbijgangers. Dat klinkt best cool, maar omdat ik redelijk in tijdnood zit, lijkt het me nu geen goed idee. Het wordt Draenor, een high population-server.
Daarna is het tijd voor mijn personage. Van Alie begreep ik dat ik een Death Knight Hunter moet nemen, maar ik kies toch voor een vrouwelijke Undead Warrior, puur omdat die chick er zo cool uitziet. Een beetje als Florian die een weekend geen Red Bull heeft gedronken.

ECHT EVERGREENISH

Wow, denk ik als ik mijn eerste stapjes zet, dat WoW ziet er nog best goed uit voor een game uit 2004! Natuurlijk, in de loop de jaren zijn er meerdere grafische updates geweest, maar het is een testimony aan de kunde van Blizzard dat een game die zó groot en zó omvangrijk is vandaag de dag nog meekomt. Het semi-cartooneske stijtje is echt evergreenish, terwijl het mij, iemand die de Warcraft eigenlijk alleen kent van de RTS'en, meteen een vertrouwd gevoel geeft. Knap.









TIPS VAN EEN WOW-EXPERT

Alie is de grootste World of Warcraft-expert op de redactie. Van haar kreeg ik de volgende (beginners)tips:

- Kies een high population-server: zo vlak voor release van een nieuwe expansie is het vrij rustig in-game. Op een high pop-server zie je veel meer mensen.
- Hunter is een goede beginnersklasse, maar probeer vooral ook een melee-klasse zoals rogue.
- Check zowel de Alliance als de Horde. Beide zijn heel anders qua gevoel. Ik raad een human orc aan; misschien een beetje standaard, maar je start dan wel vlak bij de hoofdsteden.
- Join een guild. Voor veel mensen is het sociale element het leukst.
- Lees de quest-omschrijvingen voor extra immersion.
- Probeer een Death Knight en/of Demon Hunter. Je begint dan op een hoger level, zodat je ook wat nieuwere content kunt checken.
- Probeer een battleground en een dungeon.
- Doe een pet battle (soort Pokémon).
- Check een Roleplaying-server. Bezoek sowieso de Goldshire Lions Pride Inn; die zit net buiten Stormwind (hoofdstad van de Alliance).
- Ga gewoon op verkenning. Er is zo veel te zien, en voor een game uit de steentijd is het soms nog best mooi ook!


2004


2006

ARCRAFT

Qua gameplay begint het als redelijk standaard RPG-fare. Kill een X aantal baddies, breng object A naar locatie B, zoek persoon Y voor item Z enzovoort. Het fijne is dat je redelijk snel levelt; binnen een mum van tijd heb ik flink wat XP-punten en mooie nieuwe armor vergaard.
Over het vechten ben ik minder enthousiast. Ik hoor verhalen over steeds dieper wordende combat, passive skills en magie, maar wat ik nu vooral doe is naar een mannetje toelopen en duf op mijn muis rammen terwijl zijn balkje langzaam leegloopt. Ik krijg er spontaan RSI van.

ANDER KOPJE THEE

Laat ik nog maar even de wereld verkennen dan. Dat doe ik toch het liefst in dit soort RPG's, al is WoW natuurlijk een heel ander kopje thee dan The Witcher, Zelda of Kingdom Come: Deliverance. Toch, wie weet wat ik tegenkom?
Ik loop door het grauwe ondodenbos en verbaas me eens temeer over WoW's artistieke schoonheid. Er hangen enorme spinnenwebben aan de bomen, terwijl hoog in de hemel een bloedmaan schijnt. Plots realiseer ik me dat ik wordt gevolgd door een grote zombiereus. Gestalkt, bijna. Ik vraag nog maar een keer raad bij Wouter: "O, dat is iemand die jou followed. Niet belangrijk." Ik vind het echter wel fijn, want de reus helpt me met het afslachten van de overal aanwezige monsters die, hoe verder ik van mijn thuisbasis Deathknell afdwaal, steeds sterker worden.

DAG 34

Niet veel later gebeurt 't onvermijdelijke: na een akkefietje met een uit de kluiten gewassen spin leg ik het loodje. Hmmm, is dit de reden dat mensen een guild joinen? Tijd om naar mijn levenloze lichaam te zoeken heb ik niet meer ... Ik vind het oprecht jammer, want ik heb de smaak te pakken. Als mijn laptop het toelaat ga ik WoW ook thuis downloaden om te kijken of deze MMO-koning me op dag 2 nog steeds kan bekoren. En op dag 34. Ik voel gewoon dat er jarenlang een hele wereld aan me voorbij is gegaan; een wereld die ik altijd wel interessant heb gevonden, maar waar ik nooit mijn volledige gametijd in wilde steken.
Eén dag World of Warcraft is echter net zo onbevredigend als een vluggertje: zit je er nét lekker in, is de pret alweer voorbij ... ✖

Game: World of Warcraft
Release: 23 november 2004
Reden van niet spelen: Ik ben geen pc-gamer. Bovendien was ik altijd bang dat als ik ooit met World of Warcraft zou beginnen, ik geen tijd meer voor andere games zou hebben.
Verouderd? Niet schokkend. Tuurlijk, de quests zijn wat minder dynamisch dan je vandaag de dag gewend bent en ook de graphics zijn – hoewel charmant – redelijk simplistisch, maar al met al heeft WoW de tand des tijds prima doorstaan.
Aanrader? Ja. Het zegt eigenlijk alles dat er in de veertien jaar sinds release nooit een MMO over deze opa heen is gegaan.

2004 SCORE **92** GOLD AWARD



Iedereen die fan is van Warcraft mag dit nieuwe online avontuur niet missen. En voor iedereen die ooit overwoog een MMORPG te spelen, is dit dé reden om het genre te verkennen. Je gaat je daadwerkelijk één voelen met die grote levende wereld waarin nog duizenden andere gamers ronddolen. Een unieke prestatie!

2007	Release The Burning Crusade-expansie
2008	Release Wrath of the Lich King-expansie
2010	Release Cataclysm-expansie
2012	Release Mists of Pandaria-expansie
2014	Release Warlords of Draenor-expansie
2016	Release Legion-expansie
2016	Release Battle for Azeroth-expansie

2018 SCORE **85**



Ik heb natuurlijk veel te kort gespeeld om een definitief oordeel over World of Warcraft te vellen. Wél is duidelijk dat de MMO-grandaddy anno 2018 nog prima, zonder krukken, op eigen benen kan staan. En ook dat is een unieke prestatie!

2005

2016

2017

ACHTER DE SCHERMEN BIJ LUKE CAGE SEIZOEN 2

Terwijl er regelmatig een Marvel-knaller in de bioscoop verschijnt, dumpt Netflix de ene na de andere comic-gerelateerde serie online. Na Daredevil en Jessica Jones krijgt ook Luke Cage een tweede seizoen. PU.nl-redacteur Michel vloog naar New York om op de set zijn spierballen met die van meneer Cage te vergelijken.

Ik kom er eerlijk voor uit: ik heb een haat-liefdeverhouding met de Marvel-series op Netflix. Hoewel deze 'shared universe' met het eerste seizoen van Daredevil grandioos begon, vond ik elke daarop volgende show gedurende de tweede helft van het seizoen behoorlijk inkakken. Alsof de makers net niet genoeg materiaal hadden om elke serie dertien afleveringen lang boeiend te houden.

Ook het eerste seizoen van Luke Cage kon op dezelfde kritiek rekenen, niet in de laatste plaats (SPOILER ALERT: waarom lees je deze tekst überhaupt als je seizoen 1 nog niet hebt gezien?!) omdat main bad guy Cottonmouth al veel te snel het onderspit delft. Toch waren de reacties op Luke Cage over het algemeen zeer positief, mede dankzij de realistische weergave van de New Yorkse wijk Harlem, de sublieme soundtrack die de juiste sfeer neerzet en prima acteerwerk van de cast. Nadat ik Luke Cage voor het laatst in The Defenders in actie zag, keek ik dan ook vooral uit naar het tweede seizoen van deze onconventionele superheld.

NEPZWEET

Als gamejournalist ben je een beetje als een vis op het droge wanneer je wordt uitgenodigd op de filmset van een serie. Het is zó anders dan even naar Engeland of Duitsland reizen om een game te checken. Allereerst werd ik vorig jaar al naar de set in New York gevlogen, ver voordat er ook maar een releasedatum van het tweede seizoen bekend was. Een evenement bezoeken waar je pas na een halfjaar over mag schrij-

SEKSJAS

Ik heb jarenlang op het PU-kantoor gezeten en daar was mijn leren jas, waarmee ik in mijn vrijgezelle jaren de nodige telefoonnummers scoorde, behoorlijk legendarisch. 'Seksjas', zo werden de jas en later ikzelf ook wel gekscherend genoemd. Tja, als Luke Cage-vertolker Mike Colter een ruimte vol met journalisten binnenloopt en het eerste wat hij zegt, is 'hey, nice jacket', dan weet je dat die jas zijn naam dubbel en dwars verdient.













ven, dat is toch even wennen. Niet dat je mij hoort klagen hoor, maar toch.
Net zo onwennig is het om op de filmset zelf te arriveren. Hoewel er voor de serie genoeg materiaal in de echte straten van New York wordt geschoten, staat de filmstudio zelf niet in Harlem, maar in een andere wijk van New York genaamd Brooklyn. Deze wijk is veel minder onguur en tegenwoordig zelfs enorm hip, maar op de sets worden de kapperszaak, duistere kantoortjes en ook de bekende nachtclub uit het eerste deel met levensechte movie magic gecreëerd.
Onder de indruk van mijn omgeving neem ik stilletjes plaats in zo'n typische regisseursstoel en kijk ik hoe Mike Colter (Luke Cage) en nieuwkomer Mustafa Shakir, die de slechterik Bushmaster speelt, een fractie van een actiescène tientallen keren opnieuw doen. Tussen de takes door wordt het duo met een plantenspuit met nepzweet bijgewerkt, terwijl de regisseur iedereen eindeloos tot stilte maant zodat de volgende take kan beginnen. *Lights, camera, action!* Dat is toch even wat anders dan een paar lijntjes code aanpassen in een vroege versie van een game.

REALISME

Aan passie is bij de acteurs en makers van Luke Cage in elk geval geen gebrek, zo blijkt wanneer ik ze na mijn kijkje op de set een-voor-een te spreken krijg. Stuk voor stuk prijzen ze de manier waarop deze show de toch wat oubollige superhelden en schurken uit de jaren 70 van modern elan voorziet. "We geven onze eigen interpretatie aan de personages", zo legt showrunner en scriptschrijver Cheo Hodari Coker uit. "Natuurlijk pakken we elementen uit de strips, maar we geven er een andere draai aan. Daardoor kunnen we deze personages veel meer uitdiepen." Een goed voorbeeld hiervan is het personage Shades, dat in de comics met een speciale bril lasers kan afvuren, maar in de serie gewoon een gluiperige gangster met een hele snelle planga op zijn koppie is.
Het tweede seizoen van Luke Cage gaat verder waar The Defenders eindigde: Luke Cage is uit de gevangenis en heel Harlem weet van zijn superkrachten. Die roem lijkt hem naar het hoofd te stijgen, zo legt vertolker Mike Colter uit. "In de eerste afleveringen is Luke iets te zeker van zijn zaak, een beetje verwaand zou je zelfs kunnen zeggen. Ik bedoel: hij heeft superkrachten, geen masker waar hij zich achter verbergt en iedereen houdt van hem."

Zijn zelfvertrouwen loopt letterlijk en figuurlijk klappen op wanneer een nieuwe slechterik zijn entree maakt. Mustafa Shakir speelt John McIver, ook wel bekend als Bushmaster, een Caribische, superintelligente gangster die vanwege vroegere gebeurtenissen terugkeert naar Harlem om wraak te nemen. "Ik zie hem eigenlijk niet eens als schurk", zo legt de door zijn lange, gespierde voorkomen indrukwekkend ogende Mustafa uit. "Hij heeft een nobele reden om te doen wat hij doet, en ik denk dat kijkers daarom gaan twijfelen over hoe ze hem moeten plaatsen, wie de good guys en de bad guys zijn. Zelfs Luke heeft zijn eigen interne strijd over dit onderwerp. Dat spreekt me enorm aan als acteur."

HOODIE

Luke Cage is zeker voor de Afro-Amerikaanse televisiekijker een belangrijke superheld. Mustafa: "Toen ik opgroeide, waren er niet veel striphelden die onze gemeenschap weerspiegelden, dus Luke Cage, een vrijwel onkwetsbare zwarte man, is gigantisch voor ons. Het feit dat Luke in het eerste seizoen regelmatig een hoodie draagt, terwijl hij dat in de strips niet doet, benadrukt dat we dit begrijpen. Mensen denken dat een hoodie dragen gevaar uitstraalt, maar misschien is het gewoon iemand die aan het sporten is. Luke Cage draagt een hoodie én is een held met een gouden hart."
Buiten de belangrijke culturele rol die Luke Cage binnen het Marvel-universum vertegenwoordigt, voert het tweede seizoen vooral de actie op. Er zitten veel meer vechtscenes en stunts in, niet in de laatste plaats doordat NYPD-agente Misty Knight, gespeeld door Simone Missick, in The Defenders haar arm verloor. In dit seizoen krijgt ze er – net als in de comics – een bionische arm voor terug. "Aangezien Luke het leven van Misty heeft gered, staat ze nu aan zijn zijde", legt Missick uit. "Het resultaat is dat ik nu regelmatig blauwe plekken op mijn lichaam heb waar ik stiekem best trots op ben!"

KLINKT GOED

Het geheel wordt wederom gecompleteerd met een gevarieerde soundtrack. Muziek is sowieso een belangrijk element binnen de wereld van Luke Cage. In het eerste seizoen kwamen de tofste hiphoptracks voorbij en traden er zelfs artiesten op. Ook het tweede seizoen moet weer als muziek in de oren klinken, niet in de laatste plaats dankzij het verleden van showrunner Coker. Hij is decennialang muziekjournalist geweest en bedenkt de hele serie met muziek in zijn achterhoofd. Sterker nog, elke aflevering van het eerste seizoen is genoemd naar een nummer van het rapduo Gang Starr. Nu met de komst van Bushmaster nog meer diversiteit in de serie wordt geïnjecteerd, gaan we dat ook terug horen in de soundtrack, met welkome genres als reggae, jazz en blues.
Belangrijker is echter dat het hele team achter de serie – van de producenten tot de acteurs – de sterke elementen van het eerste seizoen van Luke Cage lijken te begrijpen. Vanaf 22 juni kun je zelf op Netflix checken of Cage ook in z'n tweede seizoen in supervorm is. ✖







BLIKSEMTOERIST

Ik was nog nooit in New York geweest, dus het bezoek aan de set was een uitgelezen moment om eens goed de toerist uit te hangen. Het enige probleem: ik had daar maar een avond en een ochtend voor. In bij elkaar opgeteld zes uur tijd ben ik te voet en met taxi's op, over en door Manhattan, de Brooklyn Bridge, diverse gebouwen waaronder de Empire State Building, Central Park, Times Square en de grootste platenzaak van New York geracet. Ik heb al die toeristische trekpleisters maar minutenlang kunnen bewonderen, maar het was meer dan de moeite waard!

OUTDOOR GAMING IS WEER HOT

DE COMEBACK VAN DE ARCADEHAL



Er was een tijd dat je voor een tof potje multiplay naar buiten moest. Naar een arcadehal of een cybercafé. Hogere internetsnelheden zorgden er echter voor dat deze toko's als sneeuw voor de zon verdwenen, maar nu zijn ze dus weer terug. Hoe dan?! JJ begaf zich onder de mensen en zocht het uit.

Toen ik een tijdje terug las over de komst van de Esports Arena in Alphen aan de Rijn, en de Ranked Esports Bar en de arcadehal Blast Galaxy (beide in Amsterdam) was mijn eerste reactie 'wat tof', onmiddellijk gevolgd door 'maar wie begint zo'n toko vandaag de dag nog?'. Dat lijkt me een logische reactie, want waarom zou je als gamer voor een potje CS:GO of LoL nog naar buiten gaan als je dat ook relaxed vanuit je eigen huis kunt doen? Geen entreegeld, je weet zeker dat het materiaal vertrouwd is, je kunt onbezorgd rage-quitten en de drankjes zijn gratis. Easy choice, lijkt mij.

Niet dus. Er zijn steeds meer ondernemers die een gamecafé openen. Naast de drie eerder genoemde etablissementen zijn onlangs ook Esportshouse en AFK in Rotterdam, The Arcade Hotel in Amsterdam, Gamestate en Awesome Space in Utrecht en het Nationaal Videogame Museum in Zoetermeer geopend. En dan vergeten we er geheid nog een paar en rekenen we de VR Arcades niet eens mee.

WILDE DROOM

Wat bezielt de oprichters van deze nieuwe lichting gamecafés? Hebben ze geld te veel? Is het een wilde droom die ze rücksichtslos najagen, of is er een onderbouwd vertrouwen dat gamers momenteel (weer) buiten de deur willen gamen? Het opbouwen en inrichten van zo'n toko kost namelijk best een bak geld. Locatie, aankleding, hardware ... Dat scharrel je niet met drie maandjes vakkenvullen bij elkaar. Op zoek naar de reden van deze opmerkelijke wederopstanding van het gamecafé sprak ik met Thomas Runhart van de prachtige Esports Arena, de ons wel bekende Steven Saunders van arcadehal Blast Galaxy en Bas Methorst van de Ranked Esports Bar.

Ik wilde weten wanneer het idee voor een esportsbar of een arcadehal bij hen was opgekomen en waarom. Was het meer het najagen van een passie of droom, of daadwerkelijk een weloverwogen en financieel onderbouwd besluit?

Thomas: "Ik speelde vaak het spel Hearthstone en wilde graag andere spelers bij elkaar brengen om tegen elkaar te spelen onder het genot van een drankje. Nadat ik een eerste toernooi had georganiseerd in een café, kreeg ik zo veel positieve reacties dat ik het steeds vaker ben gaan doen met een leuke groep mensen. Dat groeide uiteindelijk uit tot het idee om een vaste locatie te creëren voor iedereen met een passie voor gamen en – vooral – de wens om dat in een café te doen."

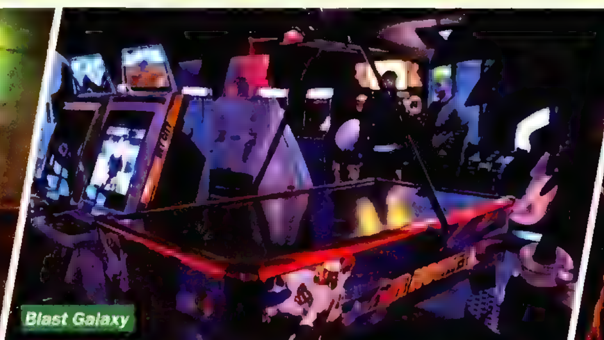
Ook bij Steven draaide het om zijn liefde voor games. "De eerste keer dat het idee om een eigen arcade te openen serieus vorm kreeg, was in de zomer van 2015. Ik was aan het bedenken waar ik nou echt gelukkig van zou worden, en this is it! Mijn liefde voor arcadegames gecombineerd met het runnen van een toffe hang-out – ik heb tenslotte jaren achter de bar gestaan – waar je relaxed kunt hangen met een hapje en drankje."

Bij Bas kwam het idee eveneens voort vanuit zijn liefde voor (in dit geval) esports. "Het idee is in 2013 ontstaan, na het zien van de finale van het wereldkampioenschap League of Legends. Hiervoor waren op een vroege zondagochtend 250 mensen in een bioscoopzaal aanwezig – uitverkocht! Toen zag ik de behoefte van esports-liefhebbers om met elkaar naar games te kijken. Vanaf dat moment ben ik begonnen met marktonderzoek, het schrijven van een businessplan, het regelen van financiering en het zoeken naar een geschikt pand."

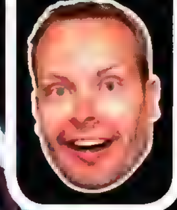
WEIRDE JAPANSE SHIT

Het najagen van dromen en het volgen van passies juich ik als geen ander toe. Ik heb het zelf ook gedaan. Rijk word ik niet van het schrijven en praten over games, wel erg gelukkig. Maar het volgen van je passie doe je wel met verstand, want failliet gaan wil niemand. Hoe denken de drie te voorkomen dat zij net als de oude gamecafés stukgaan omdat gamers maar weinig uitgeven (lees: eten & drinken). Als je volop in een game zit, heb je immers geen tijd om aan een biertje te nippen of een sateetje op te peuzelen.


Ranked Esports Bar


Blast Galaxy


Esports Arena



Blast Galaxy

Esports Arena

Blast Galaxy

Esports Arena

Ranked Esports Bar

Thomas: "Je kunt in de Esports Arena nieuwe mensen ontmoeten, met vrienden gamen of een evenement bezoeken. De locatie heeft veel spelcomputers, pc's en een bar, zodat je er ook zelf makkelijk iets kunt organiseren. Daarnaast kun je er poolen, darten of bordspellen spelen. Doordat de entree gratis is, komen er niet alleen hardcore gamers, maar ook veel mensen die gezellig met vrienden wat komen drinken. Hiermee hebben we afgelopen halfjaar meer dan 15.000 bezoekers getrokken, en dat maakt het weer interessant voor bedrijven die in aanraking willen komen met de gamerdoelgroep. Daarnaast zijn we een evenementenlocatie en mikken we dus niet alleen op drankafname van gamers. Bedrijven huren onze locatie regelmatig af."

Ook Steven zet in op het feit dat mensen lekker een dagje komen hangen in zijn tent. "Je betaalt een vast bedrag om binnen te komen en dan kun je de hele dag losgaan. We gaan open met meer dan honderd machines en hebben letterlijk van alles wat. De grote fancy kasten (veel dance-, lightgun- en racegames), weirde Japanse shit en de klassiekers uit de beginjaren. En natuurlijk een uitgebreide fighting game-corner. Daarnaast is er volop eten en drinken aanwezig en zijn er genoeg plekken om relaxed te zitten. Een perfect dagje uit dus."

Bas heeft er ook goed over nagedacht: "In onze bar zijn geen computers aanwezig. Mensen kijken naar de games, zoals ze naar een voetbalwedstrijd kijken. Bediening loopt regelmatig door de bar om drankjes bij te schenken en er zijn pauzes waarin mensen zelf een drankje kunnen halen."

SOCIAAL GEBEUREN

Er is dus bij alle drie een duidelijk plan van aanpak. Maar dat plan kan nog zo goed in elkaar steken, als gamers geen behoefte hebben om elkaar buitenshuis op te zoeken, dan houdt alles op. Waarom denken ze dat er nu wel een wens is om met en tegen elkaar te gamen in een bar? Een biertje bij het gamen is thuis toch echt goedkoper.

Thomas: "Om dezelfde reden dat je gaat stappen. Je leert nieuwe mensen kennen, het is gezellig en het is een leuk uitje. Hoe makkelijk het ook is om thuis via internet met vrienden te gamen, er is niets leuker dan naast elkaar te zitten als je aan het spelen bent. In de Esports Game Arena zien we ook veel mensen samen in een game duiken, terwijl ze elkaar amper kennen. En tussendoor wat drinken aan de bar, poolen of darten en een nieuwe strategie bespreken. Gamers zijn socialer dan je denkt, alleen was er tot nu toe nog geen plek waar ze terechtkonden."

Steven valt Thomas bij: "De fun van lokaal multiplayer of co-op is tijdloos. Het is fijn dat we alles tegenwoordig online kunnen spelen, maar naast elkaar op de bank is altijd leuker – helemaal nu we gewend zijn aan het thuis online gamen. In een arcadehal op de originele kasten samen een game beleven is dan helemaal next-level. Zeker als je co-op- of multiplayer-titels als Point Blank, Darius Burst, Final Fight of Street Fighter speelt, om er maar een paar te noemen."

Bas: "Gamers zijn net mensen: ze hebben ook behoefte aan sociaal contact. Dat blijkt al uit de enorme lan-party's die door het hele land heen worden georganiseerd. Of je nu dokter, vuilnisman, ict'er of docent bent, wat de bezoekers gemeen hebben is hun liefde voor games. Zo ontstaat er meteen een band tussen de bezoekers."

Een droom, een visie en geloof in eigen kunnen. Dat zijn drie belangrijke ingrediënten voor succes als je een horecagelegenheid opent. En bij alle drie zit dat wel snor. De weg naar de verwezenlijking van hun droom is dus ingezet. En ik moet eerlijk zeggen: na al die jaren thuis online te hebben gegamed of esports op Twitch te hebben gekeken, voelt in een bar gamen of competities bekijken zeker als een meerwaarde. Dissen, grappen maken en juichen is zo veel leuker als je met elkaar bent. Zelfs verlies is op deze manier beter te handelen – gedeelde smart ...

Ga dus gewoon eens langs, probeer het eens uit. Ik weet één ding zeker: er zijn geen gillende Franse kutkoters en Duitse bluffers die je gehoor vervuilen. ✖



Ranked Esports Bar

Blast Galaxy

Esports Arena

Kingdom Hearts III

Op papier blijft de combinatie van Final Fantasy-games met Disney-personages op z'n zachtst gezegd een beetje vreemd. In werkelijkheid is het echter een briljante combo, die in Kingdom Hearts 3 volgens razende reporter Florian beter uitgewerkt is dan ooit.

Square Enix nodigde me uit om naar het mooiste gedeelte van Los Angeles (Santa Monica) te vliegen en vervolgens in een van de allervetste hotels te verblijven. Alleen dat was al meer dan de moeite waard om de lange reis te maken, maar daarnaast zou ik een exclusieve rondleiding krijgen door de Disney Film Studios (waar normaal gesproken alleen werknemers mogen komen). Als kers op de taart was er de belofte dat ik na ruim twaalf jaar monnikengeduld dan éíndelijk Kingdom Hearts 3 mocht spelen. Het werd uiteindelijk een meer dan fantastische trip met alles erop en eraan ... met Kingdom Hearts 3 natuurlijk als absoluut hoogtepunt!

IN DE LIFT

Het ontstaan van de Kingdom Hearts-games is een mooi verhaal dat nog eventjes uitgebreid uit de doeken werd gedaan tijdens het event. Eind jaren 90 zat Square Enix (toen nog SquareSoft) samen met wat andere bedrijven in een kantoorpand in Tokio. Een van die andere bedrijven was de Japanse tak van Disney, en op een mooie dag stond de topman van Disney Japan in de lift met Tetsuya Nomura, de director en producer van de Final Fantasy-games. Er werd tussen beide heren gegrapt over hoe cool het zou zijn om samen een game te maken, maar meer dan een grapje was het toen nog niet.

Zonder dat de bedrijven het van elkaar wisten, werd er zowel bij Square als bij Disney intern nog hard over dat gesprek nagedacht. Een aantal maanden later vroeg Nomura-san een gesprek aan met Disney Japan. Tijdens die vergadering kwamen alle ideeën op tafel en werd Kingdom Hearts geboren.

In 2002 verscheen het eerste deel van Kingdom Hearts, en ruim drie jaar later zag Kingdom Hearts 2 het licht. In de tussentijd is er een aantal spin-offs en Kingdom Hearts-tussendelen uitgekomen, maar nu, bijna dertien jaar later(!) komt dan eindelijk de échte opvolger: Kingdom Hearts 3. En ik mocht – als een van de eerste journalisten ter wereld – ruim een uur van de game spelen, en ik ben opnieuw smoorverliefd geworden op deze serie!

EYE CANDY

De demo die voor me klaar stond, bestond uit twee delen, oftewel twee verschillende Disney-werelden. Het eerste deel was een voorproefje van de Hercules-wereld, waarin ik het met Sora, Donald Duck en Goofy moest opnemen tegen een reus.



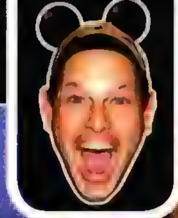
Het eerste dat opvalt, zijn de graphics van Kingdom Hearts 3, want holy shit: het lijkt wel alsof ik een Disney/Pixar-film bestuur! Disney en Square hebben de krachten gebundeld om de looks naar een hoger level te tillen en het resultaat is verbluffend. Ik speel de game op een PS4 Pro gekoppeld aan een 4K-monitor en halleluja: dit is pure eye candy ... Prachtig is een understatement.

Het tweede dat opvalt, is hoe fijn de gameplay is uitgewerkt en hoe heerlijk de game zich laat besturen. Het combat-systeem is flink uitgebreid ten opzichte van z'n voorgangers, waardoor je nu veel meer mogelijkheden hebt. Elke keer als je drie succesvolle aanvallen uitvoert, ga je naar een volgende fase. In de tweede fase verandert je wapen en kun je nieuwe aanvallen uitvoeren, tot je opnieuw drie succesvolle attacks achter de rug hebt en je naar fase 3 kunt, met wéér een upgrade voor je wapen en wederom nieuwe at-













tacks. Je hebt daarnaast verschillende wapens tot je beschikking, waar je live tussen kunt switchen, en dat kan echt spectaculaire combo's opleveren. Bovendien werkt het als een malle.

KOFFIEKOPJE

Dit nieuwe combat-systeem zorgt voor lekker veel variatie in de battles en wordt nog eens extra gevoed door de vele special moves die je kunt uitvoeren. Geheel volgens FF-traditie kun je bijvoorbeeld gebruikmaken van magie, zoals Fire of Blizzard. Ook deze magie kan naar een volgende fase groeien, waardoor je Fira of in fase 3 zelfs Firaga kunt gebruiken. De ster van de show zijn echter de speciale Disney-moves. Ik heb er een aantal gezien die ik eigenlijk niet wil verklappen, maar als voorbeeld zal ik er toch eentje noemen. We kennen allemaal de Disney-attractie met de draaiende koffiekopjes uit Alice in Wonderland, toch? Die kun je in-game inzetten om vervolgens keihard met je koffiekopje op de bad-guys in te beuken. Het is leuk, het is herkenbaar, het is spectaculair en de game zit vol met dit soort geintjes. O man, en dan heb ik het nog niet eens gehad over de vele Disney-summons die je kunt oproepen om je te helpen tijdens battles, zoals Wreck-it Ralph en zeemeermin Ariel.

TOY BOX

De Hercules-demo is eigenlijk een soort battle tutorial, maar in het tweede deel van de demo mocht ik op m'n gemak de Toy Story-wereld checken, die in Kingdom Hearts 3 'Toy Box' wordt genoemd. En het is in dit gedeelte van de demo dat ik oprecht verliefd werd op de game. Het is werkelijk alsof je een Toy Story-film aan het kijken én besturen bent, waarbij cutscenes meesterlijk overlopen in gameplay. Je bent in de gelegenheid om de kamer van Andy op je dooie akkertje te onderzoeken en komt onderweg uiteraard de bekende Toy Story-personages tegen die de missie met je aangaan en zodoende met je meelopen en -vechten.
Het is serieus lastig te omschrijven hoe magisch dit allemaal aanvoelt. Het is alsof je innerlijke, diep weggestopte kinderlijkheid het opeens overneemt en ontploft van blijdschap. Als kind droom je ervan om Disney-werelden te bezoeken, en nu zie je het allemaal voor je neus gebeuren, terwijl je zelf de controller – en dus de regie – in handen hebt. Dat was in Kingdom Hearts 1 en 2 ook al enigszins het geval, maar het is in deel 3 nog veel beter uitgewerkt, en dankzij de grafische pracht en praal is het geloofwaardiger dan ooit. Weet je nog hoe je vroeger fantaseerde over hoe vet het zou zijn als games er net zo mooi uitzagen als Pixar-films? Kingdom Hearts 3 doet het en gaat er wat betreft de meeste animaties zelfs dik overheen. Het kind in me zat te janken van geluk.

PARELTJE

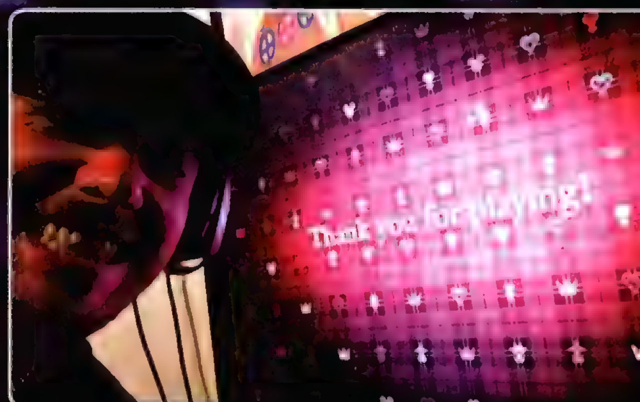
Wat Kingdom Hearts 3 écht speciaal maakt, is het totaalplaatje van de stijl en de gameplay. De grafische stijl en Disney-setting spreekt het kind in je aan, maar de gameplay en battles spreken ook de hardcore gamer aan. Als je Kingdom Hearts 3 volledig van het hele Disney-sausje zou ontdoen, hou je nog steeds een hele strakke action-RPG over die kwalitatief op het niveau zit van een Final Fantasy-game.
De Disney-werelden en -personages maken Kingdom Hearts 3 magisch, maar zelfs als je daar niet zoveel mee hebt, is het een topgame die gemakkelijk is om te spelen, maar moeilijk om te masteren. Als de rest van de game net zo goed is uitgewerkt als de Hercules- en Toy Story-wereld, en daar twijfel ik inmiddels echt niet meer aan, wordt dit een pareltje dat bij iedereen hoog op het verlanglijstje moet komen te staan. ✖

RELEASE DATE

Het enige dat nog ontbrak op het event, was de release date van Kingdom Hearts 3. Tetsuya Nomura himself liet echter wel doorschemeren dat hij tijdens de E3 nieuwe info en een trailer dropt, dus je kunt er vergif op innemen dat de release dan wordt aangekondigd.







DEADSTINY

DESTINY 2: WAR

Slecht idee, zo blijkt, om Simon om een Destiny-tekst te vragen. De man trekt wit weg, alle emotie verdwijnt uit zijn ogen, z'n traanbuizen schieten op slot en het wordt ineens ijzig koud in de kamer. "Ja oké, ik schrijf wel wat, maar géén cijfer, want over de doden mag je niet slecht praten, zegt mama ..."

Destiny 2 is dood. Ik hou van Destiny 2, maar het is écht dood. En écht dood is iets anders dan gewoon dood. Neem bijvoorbeeld het originele Destiny: dat was ook weleens dood. Meestal in de weken vlak voor nieuwe DLC. Dan was het melkwegstelsel even wat leger, omdat spelers naar andere games togen. Sommigen bleven achter in de Raids, op zoek naar specifieke wapens. Anderen keerden alleen in de weekenden terug, om in het extreem competitieve Trials of Osiris hun skills te beproeven. Maar over het algemeen namen spelers nogal eens een winterslaap. Even schijndood. Maar niet écht dood, want met de volgende DLC moest men er immers weer staan. Ik weet het allemaal maar al te goed, want ik lééfde Destiny in die eerste jaren.

MOOI WAS DIE TIJD

Ik heb het al eens eerder op deze pagina's gedropt, maar mijn klokje in het originele Destiny is ruimschoots over de 700 uur geknald. Meer dan een jaar lang hoefde ik maar naar mijn vriendenlijst te kijken en ik zag de game. Het was zeldzaam dat minder dan de helft van mijn online buddies in Bungie's ruimte-epos ronddwaalden. En hoe makkelijk was het om even te joinen? Een potje Crucible hier, even een Strike daar. Avondje Raiden? 'Tuurlijk joh, geen probleem – gezellig!' Boeide ons het iets welke modus we speelden. We waren samen, we konden ouwehoeren en ondertussen een beetje knallen: we waren virtuele hangjeugd en iedereen stond op hetzelfde pleintje, onder hetzelfde afdakje. Bungie's afdakje.

Daar wilden we staan 'omdat iedereen daar stond', maar óók omdat we daar ooit begonnen. Voor hoeveel van ons was Destiny wel niet de eerste? De eerste game die competitief én coöperatief online samensmolt. Met Raids, gezamenlijke strikes en een continue evolutie van de spelwereld. Natuurlijk, we kenden dergelijke spelprincipes uit MMO's, maar Bungie betrad nieuwe grond (en een nieuwe doelgroep) door het in first-person shooter-vorm te gieten. En misschien zelfs nog wel met de fijnste en meest tijdloze schietactie van allemaal.

SORRY! SORRY! SORRY!

Dat mijmeren over vroeger is leuk, maar zelfs de grootste beschavingen komen en gaan, en zo was ook het lot van de eerste Destiny. Geen probleem natuurlijk, want we hebben het hier over een game, en games hebben nu eenmaal geen duizend jaar nodig om te evolueren. Zodoende stond in 2017 – drie jaar na het origineel – Destiny 2 al voor de deur. De eerste drie weken waren magistraal. De spelwereld was prachtig, de werelden waren gloednieuw, het hele grindfest dat het origineel was veranderde plotseling in een spel waarin alle beloningen voor het grijpen lagen en de bekende Hunter-, Titan- en Warlock-classes kregen gloednieuwe supermoves en andere tweaks.

Mooi was die tijd. Totdat we na drie weken spelen eigenlijk alles wel gezien hadden. Want hoe mooi die nieuwe spelwerelden ook zijn, waarom waren er eigenlijk geen nieuwe vijanden? En tof dat ze die Hunter, Titan en Warlock hebben aangepast, maar had een vervolg eigenlijk niet gewoon (een) nieuwe class(es) nodig? Kan iemand me uitleggen waarom de PVP ineens niet meer aanvoelt als leuk tijdverdrijf, en waarom moeten we nu betalen voor allerlei dingen die voorheen gratis waren? En waarom zegt Bungie de hele tijd 'sorry' voor elke nieuwe misstap die ze begaan?! Het zou toch beter gaan deze keer ...? En nu zagen we ook in dat de grind in het origineel zo









MIND





WAAR IS RAID 2?

Hoe gaar sommige DLC-paketten in het originele Destiny ook waren, we kregen er in elk geval (bijna) elke keer een nieuwe Raid bij. Oftewel, sowieso een reden om ons wekenlang zoet te houden. Des te wranger is het contentplan van Warmind, waarbij het geen geheel nieuwe Raids brengt, maar zogeheten Raid Lairs. Oftewel, dezelfde Raid-locatie, met slechts een andere uitdaging of baas. Daar hebben we in Den Bosch een woord voor: kut.



> **"We waren virtuele hangjeugd en iedereen hing op hetzelfde pleintje, onder hetzelfde afdakje."**

vervelend nog niet was. Want nu we alles na twee weken al hebben, weet ik niet zo goed waarom ik nog terug zou moeten komen. Het antwoord op die vraag is meteen de doodsteek voor Destiny 2: waarom zou ik nog maanden terug blijven komen? Simpel: daar is geen reden voor, dus doe ik dat niet.

NIEUW EN INNOVATIEF

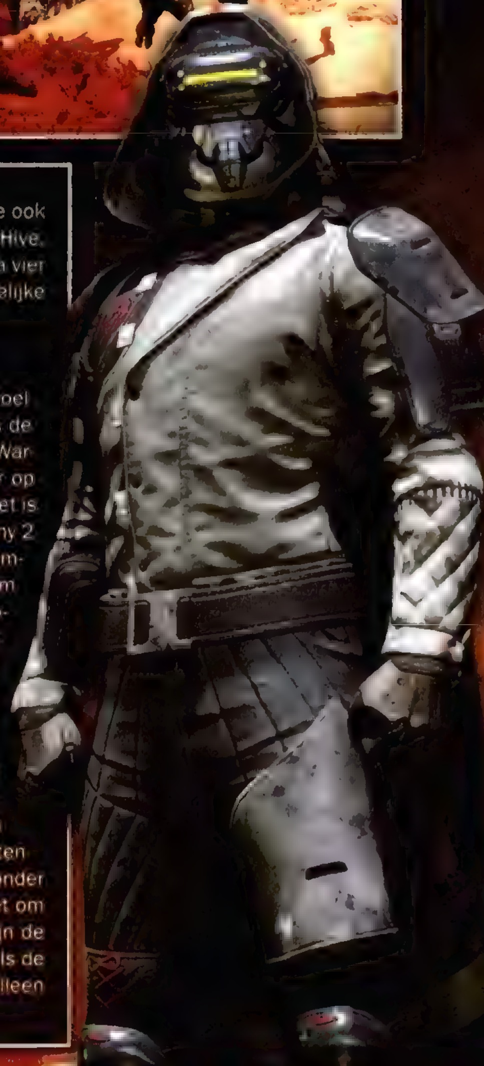
Onze vrienden zijn inmiddels versnipperd tussen battle royale-games, sportspellen of andere shared-world shooters. Ooit was Destiny nieuw en innovatief genoeg om ons allemaal vast te houden. Die twee woorden, nieuw en innovatief – in combinatie met de heerlijke schietactie, waren genoeg om ons maandenlang gevangen te houden in dezelfde missies en uitdagingen. Maar Destiny 2 was niet innovatief. En het was wel nieuw, maar dat duurde maar heel even, omdat onder het verse laagje verf al snel de contouren van een veel te bekende voorganger te zien waren.

Acht maanden verder is er aan alle problemen nog niks gedaan. Natuurlijk, er is 'meer' toegevoegd. Uitbreiding Curse of Osiris gaf meer, maar niet per se waar we op zaten te wachten. En Warmind, waar het deze maand om draait, biedt ook 'meer'. Vier verhaalmissies, een hoger power-level, nieuwe wapens, een soort gare horde-modus en een nieuwe baas in de Raid. Een middagje spelen en ik had 90 procent van de nieuwe content wel gezien. En niets daarvan voegt iets toe wat Destiny 2 nodig heeft. Niets duwt deze game richting omschrijvingen als 'nieuw' of 'innovatief'. De 'nieuwe locatie' is Mars, wat we ook al in het origineel zagen. De 'nieuwe vijand' is gewoon de Hive, maar dan met een ander kleurtje. Wat betekent dat we na vier jaar Destiny nog altijd schieten op dezelfde vier vijandelijke rassen. Een lachertje, voor iedereen behalve Bungie.

DE OGEN DIE OVER ZIJN

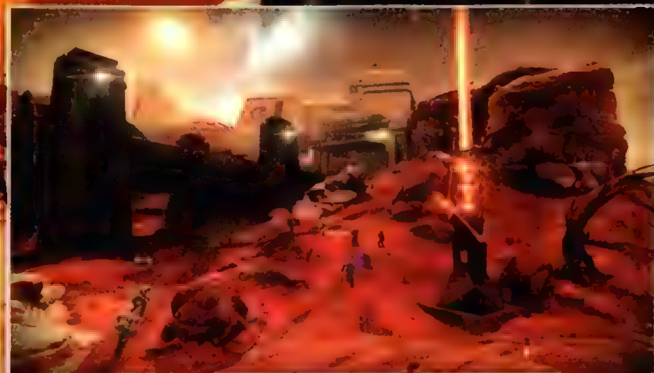
Had iemand verwacht dat het Warmind zou zijn die de boel zou omdraaien? Nee, natuurlijk niet. Maar het weet zelfs de extreem lage verwachtingen die ik had niet in te lossen. Warmind is eigenlijk een heleboel niks. Het is content, maar op geen enkele wijze content waar we op zaten te wachten. Het is kwantiteit, maar op geen enkele wijze kwantiteit die Destiny 2 naar een hoger niveau tilt. En dus is het wachten op september. Een jaar na de release van het originele Destiny kwam die game met de uitbreiding The Taken King op de proppen. De DLC die 1001 fouten goed maakte, die spelers gaf waar ze zo naar smachtten en die Destiny hielp herrijzen uit een schijndood. Het enige probleem dat Destiny 2 heeft, is dat het niet schijndood is, maar écht dood. Zo getuige ook de erbarmelijke spelersaantallen.

Alle haat die het origineel kreeg, kreeg het uit liefde. Het vervolg loopt tegen een veel zwaarder obstakel op: onverschilligheid. Daar verandert Warmind niks aan. We willen weer samenkomen, lekker ouwehoeren, een beetje schieten tussendoor. Gewoon een beetje hangen, met z'n allen onder hetzelfde afdakje, op dat aftandse pleintje. Warmind doet om precies te zijn niks om daar aan bij te dragen. En dus zijn de ogen die over zijn gericht op september. De laatste kans. Is de defibrillator van Bungie dan kapot, dan is Destiny 2 niet alleen dood, dan kunnen we het ook meteen begraven. ✖





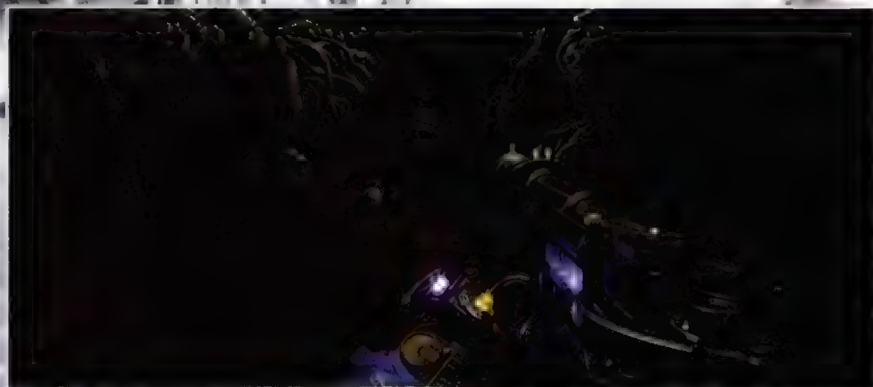




METRO EXODUS

VOOR HET EERST GESPEELD

Wouter ging naar London om de waarheid achter de mythe van 4A Games te ontrafelen. Is Metro 2033 echt gemaakt met een budget van 10 procent van de gemiddelde AAA-game, terwijl de ontwikkelaars zaten te klappertanden in een bijkans apocalyptisch Kiev? Wordt Metro Exodus daarom echt tachtig keer zo awesome?!



In 2014 ging ik begeesterd aan de slag met Metro Redux, een remake met misschien wel het meeste bestaansrecht van alle opnieuw uitgebrachte games ooit. Waarom? Nou, daar zijn wel tachtig redenen voor (zie ook kader), maar voor mij persoonlijk was het vooral omdat ik in een paar uur tijd – dankzij de beste graphics mogelijk – herinnerd werd aan hoe indrukwekkend de Metro-serie is. En al helemaal omdat (en hierbij parafraseer ik mijn eigen woorden van destijds) ontwikkelaar 4A Games deze titels 'ellenboog aan ellenboog in een kelder in Kiev, gezeten op vouwstoeltjes en aan pokertafeltjes, geplaagd door stroomuitvallen en vriestemperaturen' heeft gemaakt. En dat met een budget van 'ongeveer 10 procent van de gemiddelde Triple A-titel'.

Tja, dat klinkt nog altijd als een sterk verhaal, dus zag ik tijdens een Metro Exodus-event in Londen mijn kans schoon om te onderzoeken of dit niet gewoon een game-mythe is ...

POST-APOCALYPTISCH MALTA

Huw Beynon, global brand manager van de Metro-serie, leek me de perfecte persoon om de mythe te staven, en die meneer was toevallig aanwezig op het prachtig aangeklede event. Goed, het klinkt nu allemaal als een masterplan terwijl ik gewoon een luie opportunist ben, maar laten we voor het verhaal even net doen alsof dit het resultaat is van een stukje topjournalistiek.

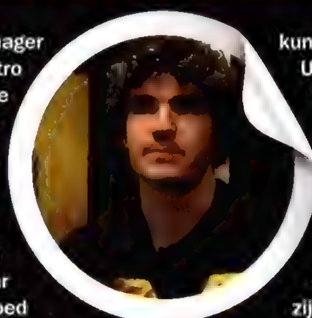
Ik vroeg Huw of de verhalen van kou, ouwe computers en algehele misère waar zijn, of dat ik leugens heb lopen verkondigen. "Nou, dat is wel wat erg dramatisch aangedikt. Hun kantoor in Kiev is wel een beetje in een buitenwijk van de stad, en ietwat smerig – het gebouw is een oude, verbouwde garage. Er is geen franje, zeg maar." Oké, dat klinkt al iets minder spectaculair dan de Spartaanse, onmenselijke omstandigheden die ik me had voorgesteld. Inmiddels is er zelfs een studio geopend op Malta, en iets zegt me dat niemand daar loopt te klappertanden van de kou. Nou ja, alle sensatie ten spijt is dat wel een goede zaak, want dat betekent natuurlijk dat Metro Exodus meer budget heeft gekregen dan dat die boys van 4A Games aankunnen! Het budget moet nu wel verdriedubbeld zijn sinds het eerste deel. Toch, Huw? "Euh nou ja, het werkt niet helemaal zo, maar het is inderdaad een groter team dat een langere periode aan het werk is, waardoor de productiewaarden zijn toegenomen. Het script is ongeveer net zo groot als alle vorige delen plus de DLC bij elkaar opgeteld."

Oké, dit escaleert in pr-praat, maar het mag duidelijk zijn dat de mythen en legendes mooier zijn dan de werkelijkheid. Maar hé, elke gamer, filmkijker en boekenlezer wist dat natuurlijk allang.

RIVIERPRET MET MUTIES

Onderuitgehaalde mythen of niet, het mag duidelijk zijn dat 4A Games een veel grotere game aan het maken is, verdeeld in verschillende 'mini-openwerelden'. Een van deze omgevingen is al twintig keer groter dan het grootste open gebied in Last Light, dus dan weet je het wel. Toch? Hoofdrolspeler Artyom blijft ook niet meer hangen in Moskou, maar gaat een lekker stukkie treinen door Rusland, terwijl de seizoenen het landschap meer dan alleen sneeuwig maken.

HUW BEYNON OVER METRO REDUX



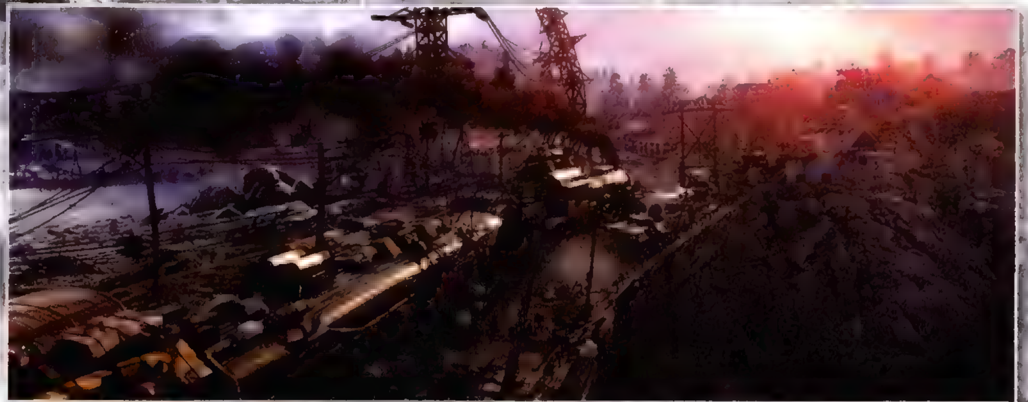
Huw Beynon, global brand manager van Metro, vertelt waarom Metro Redux een van de meest logische remakes ooit was: "Ten eerste kwam Metro: Last Light (deel 2 van de Metro-serie, red.) uit aan het einde van een consolegeneratie. Een heleboel games van rond het eind van 2013 hadden veel beter kunnen presteren, maar veel uitgevers hebben dat nog goed kunnen maken. Zo hebben The Last of Us en GTA V bijvoorbeeld enorm veel verkocht op twee generaties aan consoles. Bovendien kreeg 4A Games hierdoor de kans om alvast te oefenen met het ontwikkelen voor de Xbox One en PS4, dus was het een win-winsituatie voor iedereen." Mocht de Metro-serie dus nog onbekend voor jullie zijn: je weet wat je te doen staat!











Ik mocht een stukje proeven dat zich afspeelt in de lente, een level genaamd The Volga (juist, die fucking lange rivier), en ja, daar heb ik inderdaad in gezwommen zonder dat m'n ledematen er onmiddellijk afbraken door de vrieskou. Er zat wel een enorme gemuteerde modderfokker van een vis achter me aan – en dan heb ik het over walvisproporties, wat me onmiddellijk deed denken aan epische momenten in Resident Evil 4 en volgens mij ook 5, waarin ongeveer even freaky zwembeesten achter me aan zaten in minstens zo memorabele momenten.
Ik bevrijdde een onschuldig meisje en haar moeder van een stel reli-gekkies, vocht tegen een soort ranzige, smurrie-spugende garnalen zo groot als golden retrievers en schoot een stel Russen aan gort die op het punt stonden me op akelig slimme wijze te omsingelen. Precies wat je hoopt van post-apocalyptische ellende dus.

DE INSPECTOR GADGET-RUGTAS

Wat ik vooral boeiend vind aan de gameplay van Metro Exodus, is de manier waarop je constant aan je wapens zit te sleutelen en bijna elk monster met een aangepast schietijzer kapot knalt. Upgrades pluk je zo van de guns van je vijanden af en kun je on the spot installeren. Dan grijp je je rugtas (heel The Last of Us-ig) en ga je aan de knutsel, met binnen seconden een Bastard Gun met een langere loop of ander vizier als resultaat. Wil je grotere upgrades doen, bijvoorbeeld aan je pak, of je wil nieuwe kogels of gadgets maken, dan moet je een ruimte met een werkbank zien te vinden. Daar ben je dan ook veilig om te klussen, hoewel het me niets zal verbazen als je tegen het einde van de game alsnog een monster op je dak krijgt in deze hokjes, zodat je de schrik van je fucking leven krijgt.
Want Metro is niet alleen een mistroostige, smerige serie, het is ook best wel eng, en het is dan ook de bedoeling dat je flink zenuwachtig wordt. Al deze emoties voelde ik tijdens mijn korte sessie, al kan ik nog niet zeggen dat dit derde deel tachtig keer zo awesome wordt als z'n voorgangers. Maar om de game-mythe nog heel even in stand te houden, zeg ik dat het wel zo is. ✖

DIMITRI GLUKHOVSKY OVER POST-APOCALYPTISCHE INSPIRATIE



De vraag waar iemand zijn of haar inspiratie vandaan heeft, vind ik echt te cliché. Toch kwam ik in het gesprek met Dimitri Glukhovsky, schrijver van de Metro-boeken en ook (deels) van de game, al snel terecht bij zijn inspiratiebronnen. Ik vroeg hem of hij tijdens z'n puberteit niets beters te doen had dan schrijven (z'n eerste boek had hij al af toen hij 18 was). "Jawel. Ik gamede bijvoorbeeld ook. Ik was groot fan van Fallout, en die game was duidelijk een van de inspiratiebronnen die me hebben aangezet om post-apocalyptische verhalen te vertellen. Maar dat was niet het enige; ook het werk van de Strugatsky-broers, die de boeken schreven waar de Stalker-film op is gebaseerd, die op haar beurt weer inspiratie was voor de game S.T.A.L.K.E.R.. Dan was er nog Mad Max ... Maar het was vooral het verval van de Sovjet-Unie dat mij inspireerde. Dat voelde voor mij alsof de hele wereld instortte."
En zo kan een vraag naar iemands puberteit dus escaleren, dames en heren.

KWIJLEN OP HARDWARE IN THE BIG APPLE

Niet alleen Los Angeles moest zich mentaal voorbereiden op de wervelwind die Florian heet, ook New York moest eraan geloven. Florian werd door Acer uitgenodigd om er alle nieuwe hardware te bekijken en kwam (hoe kan het ook anders) extreem vrolijk terug.

In mijn vorige leven moet ik wel een vampier zijn geweest, want ik hou van de nacht. Het is misschien wel daarom dat New York een speciaal plekje in mijn hart heeft, want het is oprecht een stad die nooit slaapt. Zelfs als ik midden in de nacht vanuit m'n hotel de straat op wandel lééft de stad: er lopen overal mensen, de winkels zijn open, er staan groepjes gasten op de hoek een beetje te rappen en stiekem jointjes te roken – en dan heb ik het nog niet eens gehad over hoe ongelooflijk Time Square er 's nachts uitziet. Mijn god, al die lichtjes!

Dit is wat dat betreft voor Acer de ideale plek om de nieuwe hardware-range te tonen, want ook bij Acer lijken ze nooit te slapen. Elk jaar zit er dikke vooruitgang in hun producten, en ook de komende maanden komt het bedrijf met spullen om je vingers bij af te likken. Hierbij een greep uit Acers vetste hardware, waarbij de hele Predator-lijn uiteraard de meeste aandacht krijgt.



PREDATOR NITRO

De Predator-lijn van Acer staat bekend om zijn vette gamehardware, maar vaak moet daarvoor wel diep in de buidel worden getast. Acer heeft daarom een nieuwe desktop en monitors ontwikkeld, genaamd Nitro, speciaal voor gamers die wel lekker de nieuwste games willen spelen, maar daarvoor geen lening bij de bank willen afsluiten.

De Nitro 50-desktop kun je behoorlijk dik aankleden met een i7-8700 en GTX 1070, maar is ook al beschikbaar met een i3-8100 en GTX 1050 of RX580 als je niet de knaken voor een top-setup hebt. Ook de monitors in de Nitro-lijn variëren behoorlijk. De RG0 Series maken gebruik van een IPS-paneel met een maximumresolutie van 1920 x 1080 en een refreshrate van 75 Hz, terwijl je bij de VG0 Series zelfs kunt kiezen voor een 4K IPS-paneel met een refreshrate van 144 Hz.



PREDATOR ORION

Als je sowieso het allervetste wil hebben, moet je bij de Acer Orion-desktops kijken. Vorig jaar kwam Acer al met de Orion 9000, maar voegt daar dit jaar de Orion 5000 en 3000 aan toe. De Orion 3000 is nog te vergelijken met de dikste Nitro-desktop, maar vooral de 5000 doet er een dikke schep bovenop met de allerbeste processors en bijvoorbeeld twee GTX 1080Ti-kaarten aan boord (in SLI). Wat betreft hardware zitten de Orion 5000 en 9000 allebei aan de top; het enige verschil is dat de case van de 9000 een stuk groter is, waardoor je nog meer mogelijkheden hebt voor bijvoorbeeld (custom) waterkoeling. Als je een ruim budget hebt, maar geen zin om zelf te bouwen, check dan dus de Orion 5000 of 9000.

PREDATOR HELIOS

Voor gamers die liever een wat makkelijker te vervoeren gamemonster willen, heeft Acer de Predator Helios-notebook een update gegeven. De Helios 500 is beschikbaar met een 17,3-inch 4K IPS-paneel met support voor G-sync of











een full-hd IPS-paneel, eveneens met G-sync. Je hebt de keuze uit verschillende processors, variërend van de i5-8300H tot aan de i9-8950HK, en de GTX 1070 8GB zit er standaard in, inclusief 16 GB DDR4 werkgeheugen (te upgraden tot 64 GB). Al met al een behoorlijk complete gamelaptop die er ook nog eens stylish uitziet en met 4 kg prima draagbaar is.

Het apparaat waar ik een beetje verliefd op ben geworden, is de Special Edition Helios 300. Deze gamelaptop heeft een full-hd IPS-paneel van 15,6 inch met een refreshrate van 144 Hz, een i5-8300H of i7-8750H, een GTX 1060 6GB en 16 GB DDR4 ram (upgradable naar 32 GB). De notebook weegt bovendien maar 2,7 kilo, maar waar ik écht verliefd op ben geworden, is het uiterlijk. De Special Edition Helios 300 is namelijk wit met bronskleurige accenten en is voor een gamelaptop werkelijk prachtig afgewerkt. Ook de Galea 500-headset en Cestus 510-muis zijn nu met die Special Edition-kleuren beschikbaar en ik zou bijna een moord doen voor de hele set. Nou ja, moord – je begrijpt wat ik bedoel ...

PREDATOR X

Tijdens de presentatie gooide Acer er een teaser uit over een nieuw project waar nog hard aan wordt gewerkt, genaamd Predator X. Jason Chen, CEO van Acer, vertelde een klein beetje over hoe gamers steeds veeleisender worden en tegenwoordig meer tegelijk willen doen tijdens het gamen, zoals het streamen of zelfs editen van gameplay-video's. Om gamers die zware multitask-applicaties draaien tegemoet te komen, werkt Acer aan Predator X, een platform dat gebruik zou maken van niet één, maar twee krachtige Intel Xeon-processors en daarmee perfect is voor gamers die ook video's willen bewerken. Laat het duidelijk zijn dat Predator X het paradepaardje wordt voor Acer, een soort proof of concept over wat er mogelijk is in de hopelijk nabije toekomst. Ik verwacht meer nieuws rond de IFA in Berlijn in september.

SWIFT 5

Buiten alle gamehardware is de Swift 5-ultrabook absoluut het vermelden waard. Het is zo'n beetje de meest sexy ultrabook die ik ooit heb gezien, zelfs nog strakker dan de LG Gram en Dell XPS 13. De Swift 5 heeft een 15,6-inch scherm, maar Acer heeft dat in een kleine behuizing weten te proppen, met als gevolg een stel supersmalle randen rond het scherm. De Swift 5 zal daarnaast minder wegen dan 1 kg, maar wel gebruikmaken van de nieuwste Intel-processors. Er komen verschillende versies beschikbaar, maar veel meer info is er helaas nog niet. De Swift 5 staat pas gepland voor eind dit jaar.

ACCESSOIRES

Uiteraard had Acer ook weer een vrachtwagenlading met accessoires meegenomen naar New York, zoals allerlei toetsenborden, muizen, mousepads, tassen en nog veel meer, maar ik was behoorlijk verbaasd om te zien dat Acer nu ook een Predator Gaming Chair heeft. De stoel heeft het bekende kuipstoel design en wordt beschikbaar in verschillende kleuren. Hij zat voor zover ik dat in een paar minuten kon checken prima, met goede ondersteuning in je onderrug. Ook mooi dat de leuning van de stoel 180 graden naar achteren kan. Liggend gamen is dus mogelijk ...

CONCLUSIE

De nieuwe Acer-producten stelden zeker niet teleur, maar dit soort events zijn eigenlijk niets meer dan een eerste kennismaking. Ik hoop de spullen van Acer dan ook snel binnen te krijgen voor een uitgebreide review in mijn eigen Hardware-Hoek. Want het zag er allemaal veelbelovend uit, maar zolang de hardware niet op mijn pijnbankje ligt, heb ik er nog geen eindoordeel over. ✖







FILMS EN SERIES OP Z'N PU'S

FILMISCH



Het is weer bloedheet, dus Wouter vlucht de bioscoop in. En hoewel steeds minder mensen dat lijken te doen en het oeroude idee van summer blockbusters een beetje op z'n retour is, zijn er dit jaar alsnog genoeg zomerknallers om het donker op te zoeken ...

TOP 10 AANKOMENDE ZOMERMEGAFILMS

10. THE SPY WHO DUMPED ME (9 AUGUSTUS)

Een slappe comedy is af en toe fijn, een jaarlijkse dosis Mila Kunis (Black Swan, That 70's Show, Saints Row) is ook niet gek, en Kate McKinnon (Ghostbusters, SNL) vind ik een van de grappigste vrouwen van het moment. Dus deze 2018-versie van Spy (2015) gaat er vast wel in als het platte, 'ik-verlaat-de-bios-en-ben-het-alweer-vergeten'-vermaak dat het moet zijn.



9. CHRISTOPHER ROBIN (2 AUGUSTUS)



Alle Disney-nostalgie moet live action worden: van The Lion King tot en met Beauty and the Beast en The Little Mermaid, dus ook Winnie the Pooh is toe aan een 'realistische' make-over. Daarvoor is Ewan McGregor (die we onder andere kennen als Obi-Wan en als heroïneverslaafde in Trainspotting) in de arm genomen voor de rol van een volwassen geworden Christopher Robin, die samen met z'n oude kindervriend z'n levenslust weer moet zien terug te halen. Ach, zouden we dat niet allemaal af en toe moeten doen ...

8. THE MEG (9 AUGUSTUS)

De wereld, en dan vooral het mannelijke deel ervan, is sinds mensenheugenis gefascineerd door haaien, en deze oerangst heeft voor awesome films zoals Jaws en The Shallows gezorgd. The Meg daarentegen is meer een soort Sharknado, Sharktopus, 2-Headed Shark Attack of dat soort goedkope pulp, alleen dan met een groter budget ... en Jason Statham! Dat kan natuurlijk volslagen kut worden, maar wie weet heeft deze film over een vis van 21 meter lang precies genoeg zelfspot om dik lachen en hilarisch spectaculair te zijn!

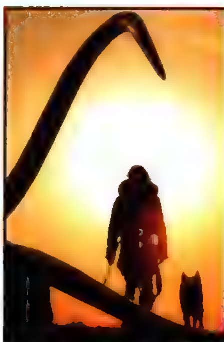


7. SICARIO: DAY OF THE SOLDADO (5 JULI)

Het vervolg op Sicario, de extreem depressieve misdaadfilm uit 2015, wordt helaas niet geregisseerd door Denis Villeneuve (Blade Runner 2049, Arrival), dus daarom heb ik 'm niet hoog op deze lijst gezet. Gelukkig heeft zijn opvolger, Stefano Sollima, al heel wat misdaadseries op z'n naam staan en zijn in elk geval Josh Brolin en Benicio del Toro weer geregeld. Emily Blunt zal gemist worden, maar misschien wordt Sicario 2 alsnog wel de zwaarmoedige, superspannende en meedogenloze thriller waar ik op hoop.



6. ALPHA (30 AUGUSTUS)



Het lijkt er een beetje op dat deze film over de allereerste band ooit tussen een hond/wolf en een jongetje gaat, dus dat is natuurlijk bij voorbaat al wegsmelten van de feelz. Zo'n 20.000 jaar geleden, tijdens de meest recente ijstijd, moet knakkertje Keda in de wildernis zien te overleven nadat hij wordt gescheiden van z'n stam. Kut voor 'm, maar gelukkig bouwt hij een band op met een wolfachtig en ronduit meesterlijk beest, en dus wordt het twee uur lang hopen en bidden dat dit dier niet de pijp uitgaat ...

5. OCEAN'S 8 (21 JUNI)

Jazeker, dit is de vrouwenversie van Ocean's Eleven/Twelve/Thirteen, die bovendien niet wordt geregisseerd door Steven Soderbergh, maar door de man achter The Hunger Games. Twijfelachtig, dat geef ik meteen toe, maar als iemand die best wel genoten heeft van de vrouwelijke Ghostbusters en zwaar onder de indruk is van Ocean's 8's cast (Sandra Bullock, Cate Blanchett, Anne Hathaway, Olivia Munn, Dakota Fanning en GA ZO MAAR DOOR), verheug ik me best hard op deze film.





4. KIN (NNB)



Het is nog even afwachten of deze film de zomer gaat halen in Nederland, maar ik wil 'm toch effe onder jullie aandacht brengen. Het concept van een dude die een buitenaards en/of futuristisch wapen vindt en dat gebruikt om z'n broer te verdedigen tegen criminelen, de FBI en een buitenaardse/futuristische bedreiging, ziet er namelijk zeer veelbelovend uit. Bovendien kent deze flick rollen van Carrie Coon en James Franco, die ik beiden tot m'n favoriete acteurs en actrices reken.

3. THE HAPPYTIME MURDERS (16 AUGUSTUS)



Deze film doet me erg denken aan een aflevering van Angel, de spin-off van Buffy the Vampire Slayer, waarin de getergde vampier-detective veranderde in een pop. Zo'n muppet met een hand in z'n reet, jeweetwel ... The Happytime Murders kent een vergelijkbaar duister sfeertje, dat in prachtig contrast staat met die gekke poppen. Weet je, los van dat is het al een FEEST dat de makers van alle Muppets-films nu iets maken dat even R-Rated is als Deadpool. Ik verwacht ongeveer hetzelfde effect dat Sausage Party twee jaar geleden op me had: gescheurde mondhoeken. No Sesame, all street, baby!

2. ANT-MAN AND THE WASP (18 JULI)



Hoewel Ant-Man een van m'n minst favoriete MCU-films is, kun je toch een zekere mate van kwaliteit verwachten van diens vervolg, puur omdat Marvel Studios en dezelfde makers als deel 1 erachter zitten. De film zal het Marvel Cinematic Universe niet op z'n grondvesten doen schudden, daarvoor is het verhaal waarschijnlijk te kleinschalig (pun intended), maar ik verheug me er zeer op om Wasp (Evangeline Lilly) voor het eerst in actie te zien en ben zeer benieuwd wat voor verrassing er achter de schurk genaamd Ghost schuilgaat.

1. MISSION: IMPOSSIBLE - FALLOUT (2 AUGUSTUS)



Voor veel mensen heeft deze spectaculaire filmserie een beetje een slechte naam, aangezien de altijd omstreden Tom Cruise er onlosmakelijk aan verbonden is, maar een M:I-film heeft mij nog nooit echt teleurgesteld. Sterker nog, ik vind dit een vettere spionnenfilmserie dan James Bond! Het vervolg biedt hoogstwaarschijnlijk ook weer een drie- tot viertal ontzettend dure en indrukwekkende set pieces waarin die gekke Tom hoogstpersoonlijk (hij doet z'n eigen stunts) doldwaze acties uithaalt – ik heb er zin in!

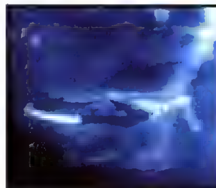
TOP 6 NU-IN-DE-BIOS-MEGAFILMS

6. JURASSIC WORLD: FALLEN KINGDOM

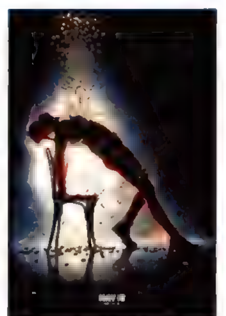


5. SOLO

Uit mijn review op PU.nl: 'Solo: A Star Wars Story is een beetje vlak, kleurloos vermaak met weinig enorm memorabele momenten. Het is zeker niet slecht, zal ook weinig Star Wars-fanboys boos maken en voelt meer aan als een originele spin-off dan Rogue One, maar het is amper indrukwekkender dan sommige prequel-delen.'



4. DEADPOOL 2



Uit m'n review op PU.nl: 'Deadpool 2 zoekt nog harder dan z'n voorganger de grens op wat betreft (meta-)humor en superheldenparodieën in combinatie met ultrageweld, maar slaagt minder vaak in z'n grappen en heeft een wat minder soepel lopend, logisch en boeiend plot.'

3. HEREDITARY



2. INCREDIBLES 2



1. INFINITY WAR



Uit mijn review op PU.nl: 'Infinity War is een spektakelfilm van extreem hoog niveau, met actiescènes die de CGI-geworden koortsdroom zijn van elke comic- en filmliefhebber, een emotionele impact die al tien jaar in voorbereiding is en een inzet die misschien wel hoger is dan je had durven hopen.'



BOARD VOOR JE KOP

Simon heeft vier vrienden die net zo weinig van boardgames weten als hij. Dus gaan ze boardgames spelen. Eén keer in de maand. Gewoon, omdat het kan.

BESODEMIETER JE VRIENDEN

SHERIFF OF NOTTINGHAM



LIJDEND VOORWERP

Sheriff of Nottingham. Een op het eerste gezicht simpel spelletje dat gemaakt lijkt voor vrienden die meer voldoening halen uit het laten verliezen van een ander dan uit zelf winnen.

WAT IS HET?

Een ogenschijnlijk veel minder coole game dan wat we de afgelopen maanden gespeeld hebben. Met Dead of Winter legden we een bloederige zombie-apocalyps op tafel, hoe bruut Bloodborne is hoef ik niemand te vertellen, en ook weergaloze franchises als Metal Gear en Star Wars zijn dankzij deze rubriek uit hun dozen ontsnapt. Maar Sheriff of Nottingham lijkt een kinderspel, met vrolijke, kleurrijke kaartjes,

> **"Leuk, leuk, leuk. Maar ik denk niet dat de makers van dit spel mij en mijn vrienden kennen. Chaos!"**

grote cijfers en schattige zakjes. Wat een lieve game, denk je ... totdat je aan het eind van de avond het bloed langs je bilspleet voelt sijpelen omdat je beste vrienden je weer eens een mes in de rug hebben gestoken.

DE NOOB-TEST

Oké, die dikke op de voorkant van de doos is dus de Sheriff, en we wisselen met z'n allen per ronde af wie de Sheriff mag zijn. Duidelijk. Verder is er nog een handvol kaartjes waarvan je zo veel mogelijk legale spullen (het liefst in setjes van dezelfde) en illegale spullen (niet betrapt worden) naar je marktkraam wil smokkelen. Een beetje liegen terwijl je jouw goederen van je hand naar je kraampje beweegt, is zeg maar wel de bedoeling. Een beetje de lul zijn als de speler die de Sheriff is vervolgens besluit te kijken, is zeg maar niet de bedoeling. Maar het gebeurt wel. En dat is hilarisch. Enfin, eigenlijk best wel simpel allemaal, en binnen tien minuten zijn we onderweg.

SPELEN MAAR

Sowieso is het spelen van dit spel met vreemden vast en zeker hartstikke leuk om te doen. Iedereen stopt de kaartjes die hij of zij naar de markt wil vervoeren in een zakje, vervolgens zeg je tegen de Sheriff wat er precies in het zakje zit. Als de Sheriff besluit te kijken of je liegt, ben je je geld kwijt (als je liegt) of de Sheriff moet jou betalen (als je de waarheid spreekt). Bluffen dus, en dat is leuk – als je leuke vrienden hebt. Leuk, leuk, leuk. Maar ik denk niet dat de makers van dit bordspel mij en mijn vrienden kennen. Chaos!



We zijn met elkaar opgegroeid en kennen elkaar dus al bijna dertig jaar, en in die tijd sluipen er toch bepaalde rolverdelingen in. Zo is Vriend B altijd de lul. Maakt niet uit wat er is of wat er gebeurt in het leven, hij is de lul. Iemand een hak zetten? Probeer Vriend B. Vervolgens hebben we Vriend A, die de boel altijd veel te goed voor elkaar heeft, maar hij wordt standaard tweede. Maakt niet uit wat we doen. Vriend C is de slechtste leugenaar die je ooit hebt gezien, en ik? Ik sta bekend om het feit dat ik altijd win met m'n stiekeme spel. Hoe meer manipulatie, hoe beter. Het lijkt wel alsof dit spel voor dit groepje gemaakt is. Zo zijn we bijna allemaal bereid om elke ronde de Sheriff om te kopen om het zakje van Vriend B te checken, simpelweg omdat we die zo graag een hak zetten. Vriend C wordt zo'n beetje elke keer dat hij bluft betrapt, omdat hij in dertig jaar tijd nog steeds niet heeft leren liegen. En ik? Ik speel zo eerlijk dat iedereen gek wordt, want het levert me alleen maar geld op omdat de rest steeds denkt dat ik 'deze keer toch wel écht aan het liegen ben'. Serieus, elke keer als de Sheriff besluit om iemands zakje open te maken en je het knoopje open hoort klikken, zijn de oorlogskreten en het geschater aan tafel genoeg om de buren de politie te laten bellen. Eigenlijk gaat het allemaal nergens over, maar wat is het genieten. ✖

SIMON ZEGT



Wat een fantastisch spel! Zo simpel, maar toch zo heerlijk chaotisch. Sommige vriendengroepen gunnen elkaar het allerbeste – ik zou niet weten hoe dat is – maar dan is dit spel waarschijnlijk 'gewoon leuk'. Maar in mijn vriendengroepje, waarin leedvermaak nog altijd het hoogste goed is, is dit simpele spelletje een hoogtepunt. Kratje Fristi's erbij, bakkie chips en genieten maar! Winnen is wel wat minder leuk dan de ander laten verliezen en de boel is simpel genoeg om uren leuk te blijven, maar ook weer net te simpel om het echt regelmatig te spelen. Misschien binnenkort maar eens even naar de uitbreidingen kijken, als mijn vrienden dan mijn vrienden nog zijn ...

BASICS

SHERIFF OF NOTTINGHAM
PRIJS: € 37,99
SPELERS: 3-5
SPEELDUUR: GEWOON LEKKER SPELEN EN JE ZIT ZEKER BINNEN EEN HALFUURTJE ALWEER KLAAR VOOR HET VOLGENDE POTJE.

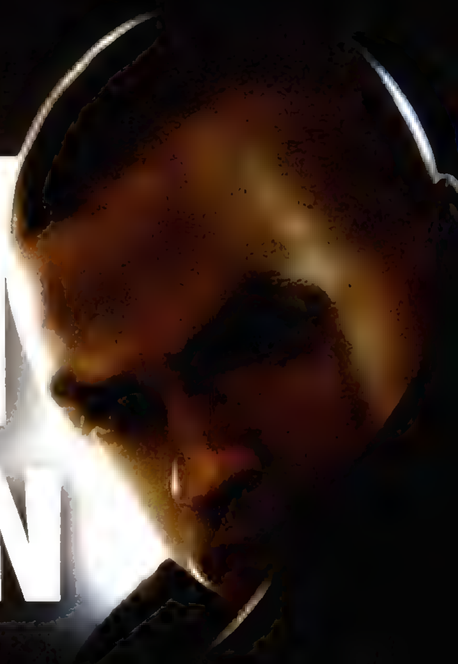
IK GEEF DEZE GAME:





DE KEUZE IS REUZE!

DETROIT BECOME HUMAN



Martin stond deze maand voor een dilemma: liet hij Detroit: Become Human reviewen door Simon of Tjeerd? Simon was echter op trip voor de nieuwe Call of Duty en de kans dat de review dan te laat zou komen, was bijzonder groot, dus koos hij voor de ultieme game-machine: Tjeerd. Alleen zullen we nu nooit weten welk cijfer Simon zou hebben gegeven ...

REVIEWS

Als je leest wat David Cage, het brein achter Detroit: Become Human (en ook Fahrenheit, Heavy Rain en Beyond: Two Souls) te vertellen heeft over zijn nieuwe game, kom je erachter dat ie eerst zelf ook niet wist of hij nou een relevant verhaal wilde vertellen of niet. Terwijl zijn game duidelijk onderwerpen aansnijdt die sterke raakvlakken vertonen met zaken als immigratie en racisme, gaf hij een jaar geleden aan dat hij niet wilde dat de game daadwerkelijk iets te zeggen zou hebben en dat het vooral moest gaan over vragen aan de speler. Een opmerkelijk standpunt als je in ogenschouw neemt dat het verhaal in feite het enige is dat de game interessant maakt. En een verhaal zonder boodschap, klinkt niet echt als wervende promotie voor de game.

Van gedachten veranderd

Cage en de rest van zijn collega's bij Quantic Dream, de studio achter Detroit: Become Human, lijken huiverig te zijn voor de verantwoordelijkheden die een game over thema's als racisme met zich meebrengt. Cage vertelde daar dit jaar over: "Dus dan doe je een stap terug en zeg je: 'Nee, daar moeten we niet aan beginnen', maar vervolgens realiseerden we ons dat het werken aan een game die verbonden is met de echte wereld en resoneert met echte issues, betekent dat we aan iets werken dat iets betekent. En als het betekenis heeft, dan moeten we het doen. Dan moeten we verantwoordelijk zijn – serieus, toegewijd en respectvol."

Ik hou dan ook m'n hart vast als ik begin aan Detroit: Become Human. Want ook al zijn de games van Cage absoluut interessant en hebben ze een verfrissende impact gehad op het aanbod in gameland, er valt ook genoeg aan te merken op de plot van Heavy Rain, het gebrek aan echt belangrijke keuzes in Beyond: Two Souls en natuurlijk het uitblijven van echte gameplay in deze interactieve verhalen. Maar als de maker min of meer 'per ongeluk' een game met betekenis maakt, is dat voor mij reden genoeg om zonder veel illusies aan Detroit: Become Human te beginnen.

Androids met gevoelens

Het is 2038 en de mensheid heeft zich weer eens glorieus in de nesten gewerkt door te geavanceerde robots (androiden) te maken die door een bug in de software emoties

ontwikkelen waarmee ze niet kunnen omgaan. De machines die spontaan zulke emoties vertonen en waardoor de boel compleet uit de klauwen loopt, worden Deviants ('afwijkenden') genoemd. We zien hoe deze shitstorm zich ontwikkelt door de ogen van drie verschillende androïden, die allemaal op hun eigen manier te maken krijgen met deze bug. Zo beginnen we met Connor, een supergeavanceerde androïde die is gemaakt om als robotdetective te dienen en is voorzien van alle technische snufjes denkbaar om een goede speurneus te zijn. We maken daarnaast kennis met Kara, een huishoudrobot die klusjes moet opknappen in het huis van een »



weetje • weetje

Het is mogelijk om je personage met een verkeerde keuze de dood in te jagen, en dat is in mijn eerste poging ook gebeurd. De game blijft wel gewoon doorgaan, dus doe alsjeblieft je best!



Ze kwam laatst te dicht bij een roos. Had ze een blauw oog te pakken. Bleek 't een klaproos!



REVIEW PS4

» alleenstaande vader die zijn dochtertje mishandelt. Ten slotte maken we kennis met Marcus, die in dienst is van een oude kunstenaar in een rolstoel en hem verzorgt, maar vooral zijn levensgezel is.

Weinig meeslepende levens

Het eerste uur van de game wordt voornamelijk besteed aan het leren kennen van deze personages en het Detroit van 2038.

Je loopt rond met de drie androïden in een wereld die compleet op de kop is gezet door de op 't oog ideale uitvinding, want zo'n slim robothulpje lijkt natuurlijk het perfecte luxeproduct. Het levert echter ook veel kopzorgen op, want de kutbaantjes die nu worden opgeknapt door robots, waren daarvoor in handen van echte mensen. Als je door de straten van Detroit loopt, word je continu geconfronteerd met vijandigheid van mensen die helemaal klaar zijn met die robots en zie je hoe je synthetische soortgenoten worden behandeld als gebruiksvoorwerp. Dit is een broodnodig inkijkje in het leven van de androïden en de gespannen situatie in Detroit, maar de daadwerkelijke gameplay is jammer genoeg suffig, weinig meeslepend en kent wat te lang uitgesponnen scènes.

"Eén verkeerde knop op het verkeerde moment kan een groot verschil maken in het verhaal."

Meer dan knopjes drukken, pookjes draaien en touchpads swipen is het dan ook niet, en al wist ik dat van tevoren, het geeft toch een beetje een lullig gevoel. Gelukkig maken de actiescènes een hoop goed, want hoewel het stuk voor stuk quicktime events zijn, komt er een enorme spanning kijken bij deze actie. Eén verkeerde knop op het verkeerde moment kan namelijk een groot verschil maken in het vervolg van je verhaal. De game kent immers een enorm scala aan keuzes waarin je een verschil kunt maken - van kleine persoonlijke zaken als de relatie tussen twee personages tot opties met serieuze, levensbedreigende consequenties en zelfs grotere politieke keuzes komen aan



WE HEBBEN STEEDS VAKER TE MAKEN MET KALKOENEN ALS ZELFMOORDTERRORISTEN. WEET JIJ HOE DIE DE STAD ZIJN BINNENGEKOMEN?

VIA DE KALKOENTUNNEL, NATUURLIJK

bod. Mocht je net een foutje of een verkeerde keuze hebben gemaakt, dan moet je daarmee leven tot het einde van de game, want er is geen weg terug.

Vloeken en tieren

Dat is waar Detroit: Become Human het felst schijnt, want de game kent niet alleen een indrukwekkend aantal mogelijkheden, je wordt er ook na elk hoofdstuk mee geconfronteerd. Je ziet dan namelijk in een flowchart het aantal paden dat je ook had kunnen kiezen – en ook kunt kiezen. Als je de game hebt uitgespeeld, kun je belangrijke punten van het verhaal herspelen om het hele verhaal te herschrijven. En mijn god, wat heb ik vaak zitten vloeken en tieren, met m'n handen in het haar gezeten elke keer als ik een flater sloeg, besloot te schieten in plaats van te sparen, of juist besloot te sparen in plaats van te schieten. Die intensiteit maakt het verhaal zo veel spannender en leuker, en zo weet de game van redelijk suffe gameplay-elementen een hele toffe beleving te maken.

Het nadeel van zo veel keuzes en mogelijkheden is dat het ontzettend opvalt wanneer je – als gevolg van wat matig schrijfwerk in niet-optionele scènes, waarin het nogal doorzichtig is wat er gaat gebeuren – niet kunt afwijken en je als gevolg continu op zoek bent naar een uitweg terwijl je onmogelijk kunt vermijden dat je een overduidelijke val inloopt.

Supertof, maar niet geniaal

Detroit draait natuurlijk om het verhaal van de robots, en mocht dat je geen klap interesseren, dan zal de game voor jou als een kaartenhuis in elkaar zakken.

Dat je echter toch een link voelt met de androïden, is geheel te danken aan de acteerprestaties van de cast. Die zijn namelijk overtuigend en worden bovendien ondersteund door de levensechte graphics die Quantic Dream uit de PlayStation 4 weet te persen en diepe indruk op me hebben gemaakt.

Niettemin blijkt David Cage nog steeds geen geniale schrijver: het verhaal komt niet met bijzonder originele ideeën en gaat ook niet erg diep en overtuigend in op de maatschappelijke issues die het aankaart.

Toch heb ik me uitstekend vermaakt met deze werkelijk prachtige game die het enorme aantal keuzemomenten op diverse, zeer overtuigende manieren weet te presenteren. Detroit is de beste game van Cage tot nu toe ✪



WIE IS DAVID CAGE?

David Cage is het brein achter alle games van Quantic Dreams, maar wie is die knakker nou eigenlijk? De 49-jarige Fransman, geboren in Mulhouse, begon zijn carrière als professioneel muzikant die in de jaren 90 de muziek verzorgde voor games als Super Dany, Timecop en Hardline. In 1997 richtte hij Quantic Dream op en werkte hij als schrijver en regisseur van alle vijf de games die de studio sindsdien heeft uitgebracht: Omikron: The Nomad Soul (1999), Fahrenheit (2005), Heavy Rain (2010), Beyond: Two Souls (2013) en nu dus Detroit: Become Human. Hij won meerdere prijzen voor zijn werk, waaronder drie awards voor Heavy Rain. Bovendien ontving hij de Legion of Honour, de hoogste Franse onderscheiding.



weetje • weetje

Als je alle paden in de flowcharts wilt vrijspelen, moet je ervoor kiezen om je nieuwe pad ook daadwerkelijk op te slaan, want je kunt de gebeurtenissen van één hoofdstuk niet veranderen zonder de hoofdstukken daarna ook aan te passen. Simpele Marty McFly-dingen zijn dat.

SCORE 87

Detroit: Become Human is soms ietsje langdradig en een tikkeltje suf, maar voor de rest oogt het waanzinnig en blinkt de game uit in een indrukwekkend aantal keuzemogelijkheden verpakt in een spannend en sterk verhaal dat me regelmatig wist te raken.

TJEERD



Eén keer doorspelen kost je zo'n elf uur. Doe 't daarna nog een keer, want de game is dankzij de verschillende scenario's prima herspeelbaar.

11+ UREN



BASICS

INTERACTIEF VERHAAL
QUANTIC DREAM / SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT
OUT NOW

♫ I'VE GOT ALL MY LIFE TO LIVE, I'VE GOT ALL MY LOVE TO GIVE AND I'LL SURVIIIVE, HEY-HEEEY! ♫

STATE OF DECAY 2



REVIEW
XBOX ONE | PC

Arme Graddus ... Op trip moest hij laatst in een vier- in plaats van een vijfsterrenhotel slapen. Sindsdien gaat hij door het leven als Mr. Survival, dus kwam de reviewcode van State of Decay 2 vanzelfsprekend bij hem terecht.



Dat gebeurt me wel vaker; maak ik een screenshot, krijg ik weer die rode ogen ...

Ik ben er klaar voor, denk ik. Mijn community is up and running, de nabije omgeving is verkend en nu moet ik met de ingewanden van een feral-zombie een medicijn maken voor de met bloedplaag besmette Madison. Voor deze missie kies ik natuurlijk Carter, mijn sterkste survivor die ik al een paar keer heb geüpgraded, onder andere met een stamina-perk en kennis over tuinieren. En da's belangrijker dan het klinkt!

Boem! Bam! Blaf!

De beste plekken om ingewanden te vinden, zijn besmette huizen – vooral die met zo'n smerig kloppend bloedplaaghart erin. Ik rij erheen, loop naar binnen en pak mijn shotgun. Boem! Bam! Blaf! Zombie na zombie spat uiteen, maar ze blijven komen. Het worden er zelfs méér! Met elke beet schiet mijn health naar beneden en hoewel Carter een paar blikjes energiedrank naar binnen slurpt, raakt ook mijn stamina langzaam leeg.

Ineens dringt het tot me door: dit ga ik niet redden! Ik raak in paniek. Als ik doodga, verlies ik mijn sterkste personage, maar ik móét door. Madison rekent op me en als ik nu opgeef, sterft ze. Ik haal een molotovcocktail tevoorschijn en gooi hem op het pulserende hart. Er gebeurt niks. Vanuit het donker springt een zombie op m'n nek, terwijl een andere zich een weg in mijn borstkas knauwt. Carter wankelt. Het is over. Vanbinnen knapt er iets. Ik wil niet zeggen dat ik anderhalf uur progressie heb weggegooid, maar wel mijn beste survivor, sterkste wapens en een zooi zeldzame items. Fuuuck!

> **"Een zombie springt op m'n nek, terwijl een andere zich een weg door m'n borstkas knauwt."**

ENGER DAN ZOMBIES?

Het enige dat enger is dan zombies, zijn lootboxes. Gelukkig implementeerde ontwikkelaar Undead Labs de digitale dozen niet in State of Decay 2. "Het past niet in onze game", aldus design director Richard Foge. "State of Decay 2 heeft z'n eigen economie en betalen voor iets waarvan je niet eens weet wat erin zit, voelt gewoon niet goed. Dus: geen microtransacties, lootboxes of Zombucks!"

Frustrerende shitzooi

Denk je bij bovenstaand verhaal: poeh hé, dat klinkt als een frustrerende hoop shit, dan is State of Decay 2 niet jouw game. Het is hard werken. Je moet plannen. Verkennen. Schieten. Vechten. Rijden. Verzamelen. Traden. Bouwen. Sociale contacten onderhouden. Managen. Soms sneaky zijn, dan weer agressief. Een oogje op je thuisbasis houden. En je moet altijd, ik zeg ALTIJD weten wat de situatie is, zodat je niet wordt verrast door een aanval van een zombiehorde.



Die bbq-pakketten van de Aldi worden steeds buitenissiger.



weetje • weetje

Wie zijn de beste zombie-survival-experts: vrouwen of mannen? Volgens mijn vriendin is de AI van vrouwelijke personages in elk geval bewust slechter en/of dommer gemaakt ... Of misschien ligt het toch aan haar (gebrek aan) game-skills?

Anders eindig je net als Carter. Eigenlijk is het simpel: vond je de eerste State of Decay leuk, dan ga je dit tweede deel ook geweldig vinden. Zoveel is er namelijk niet veranderd. Als ik cynisch ben, had ik af en toe het idee dat ik een soort add-on voor het origineel aan het spelen was. Ja, er is een nieuwe engine in de vorm van het Unreal 4-exemplaar, maar veel gameplay-elementen en assets als huizen, bomen et cetera lijken een-op-een uit het eerste deel gekopieerd. Bovendien is de game nog stééds een ietsiepietsie glitchy (zie weetje).



weetje • weetje

Technisch lijkt State of Decay 2 soms in staat van ontbinding. Het grappige is dat Undead Labs dit erkent en een zogenaamde 'Stuck?'-optie heeft geïmplementeerd: hiermee zet je je personage een paar seconden terug wanneer-ie klem komt te zitten in de omgeving.



Epische battle

Toch overstijgt State of Decay 2 z'n voorganger. Allereerst omdat het survivalgevoel beter beklijft. Niet alleen zijn de zombies feller en agressiever, de wereld an sich werkt je ook meer tegen, door onder meer de nachten die eindeloos lijken te duren en waarin je geen hand voor ogen ziet. Auto's zijn zeldzamer en het base-building-systeem is uitgebreider, waardoor je nóg meer (micro)management moet plegen, zelfs als je net in een epische battle met een juggernaut of feral zit. Daarnaast is de wereld groter, met drie verschillende gebieden die stuk voor stuk even uitgestrekt zijn als de totale map van deel 1. Je bent echt tientallen uren zoet.

Belangrijkste verbeterpunt is echter dat er meer nadruk op de survivors ligt. Elk hebben ze hun eigen struggles en hun eigen karakter. Hierdoor ga je echt om ze geven en speel je supervoorzichtig omdat je weet dat elke misstap een permanent einde betekent. Het is precies die emotionele band waaraan je een goede zombiegame of -film herkent. Wie herinnert zich niet de cocky fotograaf Frank West uit Dead Rising? Of Left 4 Dead, met Bill, Zoey en Francis? De nieuwe 4-player co-op geeft het hele sociaal-hiërarchische aspect nog een extra stimulans. Het toffe is bovendien dat je jouw survivors nu kunt promoveren door ze leider van je community te maken. Bij mij was dat duidelijk: Carter. Tot hij zijn onfortuinlijke einde beleefde natuurlijk. Zucht ...

Plan de campagne

Toegegeven: na een x-aantal uur kan State of Decay 2 repetitief worden. In feite werk je constant dezelfde cyclus af. De reden dat ik toch telkens naar mijn community terugkeer, is om mijn basis zo goed mogelijk te krijgen. Als ik de tuin nou naar de achterkant verplaats, kan die wachttoren mooi aan de voorkant, en als ik de keuken vervang door een slaapkamer, dan ... nou ja, snap je? Daarnaast ben ik een echte collector, dus kon ik niet rusten voor ik letterlijk elk huis geloot had en elke infectie gecleared. Aan het eind had ik ongeveer 73.762.892 shotgunkogels, maar hé: tijdens een zombie-apocalyps weet je nooit wanneer je ze nodig hebt!





Je kijkt waar behoefte aan is, stelt een plan de campagne op en trekt de wijde wereld in. Veel variatie in de manier waarop je dat aanpakt, is er niet. Bijna altijd krijg je het aan de stok met een zombiehorde die je al buttonbashend de hersens intimmert (schieten werkt niet echt lekker) of – gouden tip! – met je auto omver rijdt. Ook de opdrachten van andere overlevenden voelen na een tijdje als banale filler-quests.

SCORE 85

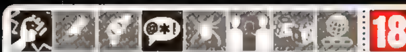
State of Decay 2 is niet de origineelste game. Of de meest gepolijste. Wél is het de spannendste zombiegame sinds het eerste deel, alsook de beste Xbox One-exclusive in tijden!

GRADDUS



Wil je alle vier de leader legacy's halen (Warlord, Trader, Builder en Sheriff), dan ben je zomaar een uurtje of vijftig zoet.

50 UREN



18

BASICS

SURVIVAL/SIMULATOR
UNDEAD LABS / MICROSOFT STUDIOS
1-4 SPELERS
OUT NOW

BIJNA BALDUR III

PILLARS OF ETERNITY II:

Wouter heeft een boodschap voor de ontwikkelaars van Divinity: Original Sin 2: als jullie ons de volgende keer gewoon een code sturen, dan hebben jullie ook zo'n mooie spread in de Power Unlimited, net als Pillars of Eternity II: Deadfire. KIJK DAN HOE MOOI!

REVIEW PC

Zo, met dat intro werk ik even m'n schaamte weg voor het feit dat we Divinity: Original Sin 2 nooit gereviewd hebben. Een game waarvan ik uit de meest onverwachte hoeken hoorde hoe awesome ie is, vooral in co-op. Een RPG van Belgische makelij, maar toch hebben we om een of andere reden nooit een reviewcode gekregen. Dat doet pijn, want terwijl mijn liefde voor bijvoorbeeld fighters of stealth-games nooit echt heel standvastig is, versnelt mijn hartritme altijd naar een vrolijk drafje als het om Role Playing Games gaat. Helemaal in het geval van titels die me laten hunkeren naar de tijd van Baldur's Gate, Icewind Dale en (in mindere mate) Neverwinter Nights. Nou ja, eigenlijk doet Pillars of Eternity meer dan dat: die serie brengt me bijna letterlijk terug in de tijd!

Schattig episch

De wereld van Pillars of Eternity II: Deadfire (PoEII:D) zie je schuin van boven, en door te klikken met de muisknop leid je een groepje avonturiers, bestaande uit personages van verschillende fantasy-klassen, door een verhaal met een verdomd hoog epiekgehalte. Ik heb het over God Tier Episch. De wereld is prachtig, met knetterveel details in de planten en bomen, prachtige architectuur en meer fijne effecten dan één oog kan opvangen. De wuivende palmboombladeren, stromende beekjes en druppende stalactieten in combinatie met magistrale klassieke muziek zorgen voor een ontzettend sterke, overtuigende en behaaglijke sfeer.

De personages zijn klein vanwege het perspectief, maar de animaties zijn een stuk mooier en geloofwaardiger geworden dan in het origineel, zonder een zekere mate van 'koddigheid' te verliezen. Want dat heeft PoEII:D ook: een bepaalde Settlers-achtige schattigheid, alsof je naar de wereld rondom een modeltrein zit te kijken, wat het extra charmant maakt. Het is hoe dan ook verdomd makkelijk om verliefd te worden op Deadfire, maar tegelijkertijd ook best moeilijk om je er compleet in te verliezen ...

BOOTJE VAREN, EILANDJES ONTDEKKEN

De leukste aanpassing van het Pillars of Eternity-concept is zonder meer de manier waarop je de wereld ontdekt, want daar is geinige naval-gameplay aan toegevoegd. Je begint met een sloep die je op allerlei manieren kunt upgraden, die een volledig aan te passen crew heeft en met flink wat gold vervangen kan worden voor een groter schip, waarmee je de zeeën van Deadfire ontdekt. Je vecht met andere schepen door middel van een soort text adventure-achtige sequenties en ontdekt eilanden die je zelf namen mag geven. Het is verdomd onderhoudend, matey!



Lesje Pillars

Grote RPG-franchises als The Elder Scrolls en Mass Effect hebben zich enigszins 'vercasualiseerd' om een groter publiek aan te spreken, maar PoE is having none of that! Voorlopig, althans ... Dit is duidelijk een passieproject van Obsidian, de studio die ook regelmatig wordt ingezet om grote RPG-franchises op zich te nemen, en dat is natuurlijk een prachtig iets. Dat betekent echter wel dat dit 'n 'schrijversgame' is, om het maar effe een naampje te geven.

PoEII:D zit propvol prachtig proza; elegant geschreven dialogen, beeldschone beschrijvin-

DEADFIRE

gen en ontzettend veel lore plus andere tekstuele word building. Het voelt alsof je een boek speelt, en dat is aan de ene kant prachtig, maar het is ook een beetje veel. Véél te veel.
Om m'n geheugen op te frissen over wat er allemaal ook alweer in deel 1 was gebeurd, heb ik volgens mij zoveel beschrijvingen van begrippen (zweef met je muis boven een naam of woord in een tekst en er popt een verklaring up) gelezen dat ik het gevoel heb op een van Ed z'n befaamde leesweekjes te zijn geweest. 'Wacht, wat is de Vailian Trading Company ook alweer en waarom zou het me een ruk interesseren? O ja, de goden zijn belangrijk ... je hebt Berath en Galawain en nog een heel stel. Wacht, wat is adra ook alweer? Best wel essentieel, dacht ik. Euh, de Leaden Key? Shit, dat was ook belangrijk!'

De informatiestroom chillt ook niet, want al vrij snel in het verhaal kom je in de grootste stad van de game terecht, Neketaka, en daar zit je algauw een paar uur achter elkaar naar dialogen te luisteren en teksten te lezen, zonder dat het af en toe onderbroken wordt met een gevechtje. Het literatuurequivalent van deze game is iets zoals Being and Time (een Duitse ingewikkelde uiteenzetting over existentialisme) ten opzichte van het Fifty Shades of Grey van een Call of Duty.

Antiek als anus

Kijk, dat deze game niche is, kun je 'm moeilijk kwalijk nemen. Sterker nog, ik zou het eerder als een pluspunt zien! Het is dan ook een prachtige RPG, gemaakt met passie en liefde, alleen is het wel eentje die – in theorie – ook tien jaar geleden had kunnen uitkomen. Veel van deze technologie bestaat al decennia, dus in een alternatief en perfect universum had dit Baldur's Gate III kunnen zijn.
De tactische combat, dat in zekere zin non-lineair turn-based is, waarbij je vaak moet pauzeren om je poppetjes opdrachten te geven, is in grote lijnen hetzelfde als in BG, alleen is het iets versimpeld (oprotten met je saving throws!) en er zijn andere spells met andere namen. Het dialoogsysteem is zo goed als hetzelfde, de inventory is identiek en gelukkig is het exploreren aangepast (zie kader), anders was het een beetje te veel hetzelfde, ook als z'n voorganger trouwens.
Er zijn verder veel lichte verbeteringen ten opzichte van deel 1, maar vooral wat betreft de graphics, indeling en het overzicht in de menu's, niet zozeer in de algehele beleving. Want behalve dat PoEII:D een ouderwetse game is, op praktisch alle fronten, heeft het ook een beetje een antieke opbouw en vertelt het een verhaal op een manier die ongeveer twintig jaar aan RPG-ontwikkeling negeert. Dat neemt niet weg dat ik er flink door ben meegesleept, precies wat een RPG moet doen, en Pillars of Eternity II: Deadfire deze spread dus dubbel en dwars verdient.

"Dat deze game niche is, kun je 'm moeilijk kwalijk nemen."



VERSTRIKT IN EEN WEB VAN VERHAAL

Nogmaals: het schrijfwerk in Deadfire is erg goed, maar af en toe zijn er wat inconsequenties in het verhaal. Zo kwam ik al vrij vroeg in de game in een dialoog terecht die nog helemaal niet getriggerd had moeten worden, omdat ervan werd uitgegaan dat ik al dingen in het hoofdverhaal had gedaan die ik – je raadt het al – nog moest doen.

STEMMEN ON POINT

De voice acting van PoEII:D ligt verrukkelijk in de oortjes; vooral de vertelstem heeft een bizar kalmerend effect op me. Dit is dan ook het werk van Ashley Johnson, hetzelfde talent dat Ellie van The Last of Us heeft ingesproken. Verder wordt een groot deel van de stemmen gedaan door de mensen van Critical Role, een populaire livestreaming tabletop roleplaying show die mensen nóg geekier dan ik misschien wel kennen.





SCORE 82

Pillars of Eternity II: Deadfire oogt, klinkt en leest als vakwerk, als de game van een eeuwenoud gamegilde. Het is een niche meesterwerkje, enigszins gehinderd door een iets té ambitieus schrijfteam, een hakkelende flow en het mist een emotionele kern met z'n moeilijke, goddelijke, existentiële plot.

WOUTER



Gekkies die alle mogelijkheden en consequenties uit willen testen, trekken hier wel de honderd uur uit, maar normalo's max zestig.

60 UREN

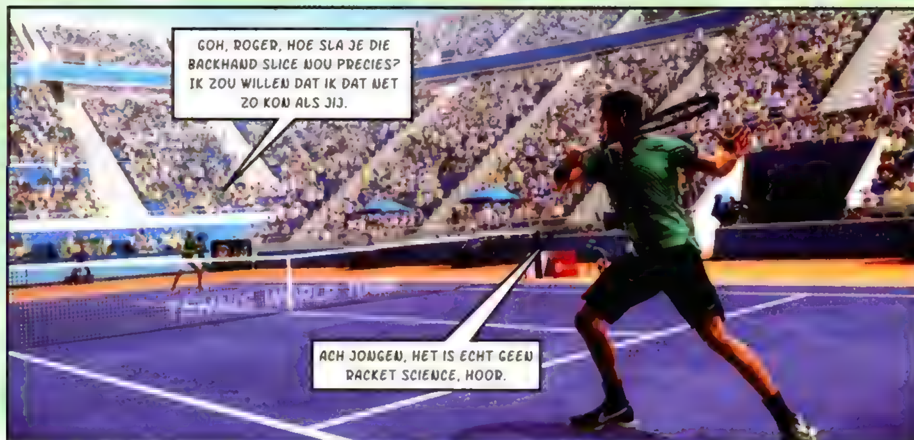
16

BASICS
TACTISCHE RPG
OBSIDIAN GAMES/VERSUS EVIL/KOCH MEDIA
1 SPELER
OUT NOW

DENNIS SPEELT TENNIS
TENNIS WORLD TOUR



Eindelijk mocht tennisliefhebber Dennis weer eens aan de slag met een tennisgame, en dan ook nog eens van een aantal makers van Top Spin 4! Zijn enthousiasme werd echter al snel de kop ingedrukt omdat de ontwikkelaar vergeten is de game af te maken!



Je mag het best merkwaardig noemen dat ons op voorhand werd gevraagd of we even door wat bugs én het ontbreken van een online-modus heen wilden kijken als we Tennis World Tour zouden spelen. O, en ook de doubles-modus was er nog niet, maar ook die komt nog ... Dat is nogal een rode vlag, maar niet per se een probleem als het fundament van de game stevig is. We zijn de moeilijkste immers niet. Helaas mept Tennis World Tour zijn services ook met wat er wél in de game zit bijzonder vaak buiten de lijnen.

Kokersnuivers

Als je in de afgelopen jaren je tennisfix wilde halen, had je gewoon pech. Top Spin 4 was zo'n beetje de laatste titel met enige impact, en die komt uit 2011. Mario Tennis Ultra Smash rekenen we voor het gemak even niet mee (want niet bepaald realistisch én niet bepaald heel goed). Dat er in Australië AO Tennis uitkwam, dat zo slecht was dat ie in Europa niet eens officieel is uitgebracht, hielp ook niet als je een tennisballenkokersnuiver(?) bent. Alle smashes op Tennis World Tour dus, die helaas amper een deuk in een pakje boter weet te meppen.

Op zich is de basis van de game 'goed genoeg' te noemen. Natuurlijk kun je fijne oefenpotjes spelen, maar het is de carrièremodus waar het spel het van moet hebben (aangezien online nog niet beschikbaar is). Nadat je een speler hebt aangemaakt (met bizar weinig opties om uit te kiezen), is het de bedoeling dat je wedstrijden en toernooien speelt en op die manier beter wordt. Het is aan de speler om te kiezen op welke vlakken je de nadruk wil leggen. Ben je een baseline-speler zoals ik, dan ga je voor kracht. Ben je een serve/volley-speler, dan kies je snelheid en nauwkeurigheid. Per potje moet je ook nog 'specials' kiezen die op bepaalde spelmomenten worden ingezet, waardoor je een wedstrijd die je dreigt te verliezen alsnog naar je hand kunt zetten. Dat is een vrij nieuw concept voor een sportgame, voegt zeker iets toe en maakt een balletje meppen een stuk leuker.

> **"Hoewel er motion capture is gebruikt, spelen alle tennissers vrijwel hetzelfde."**

Dubbelhandige Federer

Het ontbreken van de online-modus kan ik op het moment van schrijven nog enigszins vergeven (de update volgt op het moment van schrijven nog deze week). Maar dat doet niets af aan het feit dat het spel dus is uitgebracht terwijl het niet af was. Geen doubles? En laf publiek dat amper sfeer brengt? En het ergste: de animaties van de spelers! Hoewel er motion capture is gebruikt en er grote namen als Federer, Monfils en Wozniacki in zitten, spelen alle spelers vrijwel hetzelfde. En als je tennis ook maar een beetje volgt, ga je je daar al snel aan storen. Waarom gebruikt Federer een dubbelhandige backhand?!

Ook laten de ondergronden te wensen over. Gras is zeker onvoorspelbaar qua stuit, hardcourt is lekker rap, maar waar zijn bijvoorbeeld de strepen op het gravel? Waarom glij je er niet op door? Het is 2018 en we hebben onvoorstelbaar mooie games; waarom heeft Breakpoint Studio het niet voor elkaar gekregen om één baan met hooguit vier spelers er niet beter en realistischer uit te laten zien?

Nee, dit is helaas nog niet dé tennisgame waar we zo lang op hebben gewacht. En hoewel de ontwikkelaar heeft aangegeven dat er nog bakken met updates aankomen, is Tennis World Tour op dit moment niet meer dan een zuur zoethoudertje.


Eigenlijk is het heel logisch dat als je slecht serveert, je alles terugkrijgt ...

weetje • weetje

De motion capture is van voormalig proftennisser Maxime Teixeira, die heeft getracht de spelwijze van beroemde tennissers na te doen.

SCORE 55

Waarschijnlijk verleid door het koste wat kost uitbrengen van TWT rondom een Grand Slam, heeft Breakout zichzelf een deadline opgelegd die weliswaar gehaald is, maar beter een stukkie verschoven had kunnen worden.

DENNIS



Ik heb er zo'n 10 uur inzitten, maar dat is natuurlijk oneindig op te rekken als de online-play eenmaal een feit is.

10+ UREN

BASICS

BREAK POINT STUDIO
BIG BEN GAMES
2 SPELERS
OUT NOW

IT'S ALL-IN THE NAME

AGONY

DOOM was Samuels favoriete game van 2016, mede vanwege hoe verdomd metal het was. Ook Agony leek daarom perfect in zijn straatje te passen. Arme jongen.





Dit moet wel de hel zijn: een kruising tussen Voldemort en Volkert van der G.

Als iemand die uitermate gefascineerd is door het hiernamaals én fan is van teringherrie, horrorfilms en de duistere kunst van H.R. Giger, keek ik erg uit naar Agony. Deze via Kickstarter gefinancierde game zou de hel afbeelden zoals nog nooit eerder gedaan was: in al zijn duistere, onmenselijke, verschrikkelijke glorie. Niks zou geschuwd worden: Agony zou een speelbare reis worden door martelingen, bloed, seksuele perversiteiten, lichaamshorror en andere nare zaken waar de gemiddelde gezonde persoon het liefst ver uit de buurt zou willen blijven.

weetje • weetje
Agony wist op Kickstarter dankzij 3926 mensen 182.642 Canadese dollars binnen te harken, wat meer dan 120.000 euro is.

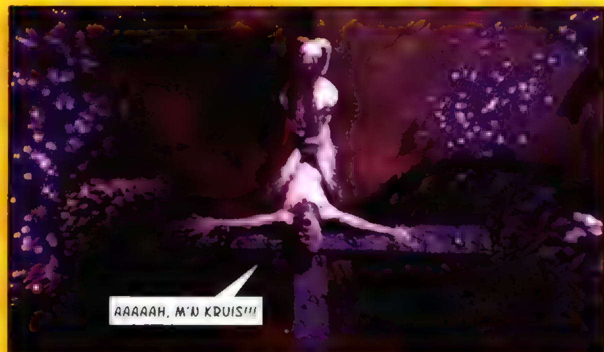
Maar ik keek daar dus oprecht naar uit. Niet vanuit een oppervlakkige, sensationele impuls, maar vanuit oprechte, professionele nieuwsgierigheid. Agony had namelijk grensverleggend kunnen worden; het had een interessante verkenning kunnen zijn van de menselijke geest, de universele angst voor de dood en de taboes die zelfs in kunst zelden worden benoemd. Het had een oprecht enge, onvergetelijke, psychologische tegenhanger kunnen zijn van bijvoorbeeld de speelbare Slayer-albumcover die de hel was in DOOM. Agony hád een meesterwerk kunnen zijn.

"Elk mogelijk eng moment wordt verstomd door een overheersend gevoel van frustratie."

Wanstaltig

Helaas is Agony hels in elk ander opzicht. Het is een technisch inferieur, esthetisch afzichtelijk, onspeelbaar rotzooitje dat alleen maar slaagt in het neerzetten van een naargeestige, deprimerende sfeer.

Al vanaf de eerste seconde word je getergd door foutmeldingen, de ergste screen tearing die ik ooit in een game heb gezien, tegenstribbelende besturing en een loopsnelheid waarbij het voelt alsof je door een rivier van dikke stront aan het wandelen bent. Je ziet niet dat er interactie is met objecten totdat je er récht bovenop zit. Een groot deel van de gameplay bestaat uit pre-jaren 90 'zoek de sleutel'-puzzels die door het onduidelijke, rommelige leveldesign en de verschrikkelijke beweeganimaties te tergend voor woorden zijn. De rest bestaat uit de meest frustrerende stealth ooit, met demonen die je in één klap doodmaken en waarbij het niet duidelijk is of je wel of niet te zien bent. Er zit een onlogisch stamina-systeem in dat je weerhoudt om langer dan drie tellen te rennen of andere gewenste acties uit te voeren. De graphics zijn wanstaltig; de game oogt als een PS2-game. De voice-acting is lachwekkend. Nee, niets in de game is leuk.



Statement

Ook wordt er níks degelijk uitgelegd. Het mooiste voorbeeld hiervan is wanneer de game je vertelt dat je door op een knop te drukken een lichtstraaltje ziet dat aangeeft waar je heen moet, 'maar deze functie kun je slechts een paar keer gebruiken, hoor!'. Hoe vaak dat is, wordt niet verteld.

Oké, Agony probeert survivalhorror te zijn, maar elk mogelijk eng moment wordt verstomd door een overheersend gevoel van frustratie. Agony heeft slechts één interessant idee, namelijk het moeten overnemen van andere zielen (inclusief die van minder sterke demonen) wanneer je gestorven bent, waardoor het kunnen vinden van NPC's bepaalt hoeveel 'levens' je hebt. Ook dit wordt echter in de kiem gesmoord door hoe amateuristisch de game ontwikkeld is. Toen Agony nog in de maak was, was men bang dat het slechts een walking-simulator zou worden, maar nu ik het uiteindelijke product heb gespeeld, ben ik teleurgesteld dat dit niet het geval is. Als ik slechts door nachtmerrie-achtige scenario's had moeten lopen, dan hadden de nare beelden in elk geval nog wát impact gehad, maar helaas wordt elk kunstzinnig statement van Agony verkracht door z'n poging om een traditionele game te zijn. Agony komt rechtstreeks uit Satans endeldarm. Vermijd het.

weetje • weetje
De laadschermen zijn opgeleukt met apocalyptische Bijbelteksten uit het boek Openbaringen.

SCORE 26

Het erbarmelijke en werkelijk onspeelbare Agony is in elk geval een passende analogie voor de marteling die de hel zou moeten zijn.

SAMUEL



Volgens de makers duurt Agony zo'n twaalf uur. Ik kan dat niet bevestigen, want ik heb 't niet langer dan vijf uur weten vol te houden.

12 UREN



BASICS
SURVIVAL-HORROR (POGING)
MADMIND STUDIO / RAVENSCOURT
1 SPELER
OUT NOW

PRIJS DE (IDENTIEKE) ZON

DARK SOULS REMASTERED

Samuel heeft nu de platinum trophy van zowel Dark Souls als Dark Souls: Remastered. Kan iemand wat lucht uit zijn opgeblazen ego laten en hem vertellen dat dit hem níet twee keer zo interessant maakt? Bedankt.


Toch maak ik liever bijschriften bij Light Souls; dan zie je af en toe nog eens wat.

Een van mijn favoriete herinneringen wat betreft mijn carrière als gamejournalist is mijn review van Dark Souls in 2011. Ik had voorloper Demon's Souls toen nog niet gespeeld, ik wist niet wat ik moest verwachten en de Dark Souls-community bestond nog niet. Geen wiki's. Geen hulp. Geen uitleg. Niks. Mijn eerste kennismaking met Dark Souls was een van de meest sadistische game-ervaringen van mijn leven, maar uiteindelijk wist ik, na zo'n uur of dertig, toch de Bell Gargoyles te verslaan en de eerste kerkbel te luiden. Ik had geen flauw idee hoeveel van de game ik op dat moment nog niet gezien had (antwoord: erg veel), maar ik wist wel dat ik iets bijzonders had gespeeld. Dark Souls kreeg mijn allereerste Gold Award. Anno 2018 ken ik de serie als m'n broekzak en kan ik speedrunnend de eerste bel al binnen een uurtje luiden. En nu ik de game voor de zoveelste keer herspeel in de vorm van deze remaster, kan ik met zekerheid vaststellen dat Dark Souls die Gold Award nog altijd verdient. Het is, zonder twijfel, een van de beste en belangrijkste games ooit gemaakt.

Teleurstelling

Dat gezegd hebbende voelt deze remaster als een teleurstelling. Legendarisch als Dark Souls is, heeft het namelijk wel overduidelijk tekortkomingen, zoals het afgeraffelde gebied Lost Izalith. Wellicht dat ik de definitie van het woord 'remaster' dus iets te breed nam, maar deze heruitgave heeft bijna niets aan het origineel veranderd of toegevoegd. Er is een extra bonfire onderaan het Catacombs-gebied en er zijn wat minuscule technische verbeteringen – zoals het tijdbesparende feit dat je meerdere exemplaren van hetzelfde item nu tegelijkertijd kunt consumeren – maar verder is Dark Souls: Remastered exact dezelfde game als Dark Souls. Exact. Inclusief troebelige, last-gen textures. Begin dit jaar heb ik de Xbox 360-versie van Dark Souls op m'n Xbox One herspeeld, en geloof me: de uiteindelijke ervaring was zo goed als identiek. Het belangrijkste wapenfeit van de remaster is dat het op een heerlijke zestig frames per seconde draait en betere belichting heeft ... maar dat zal niks nieuws zijn voor wie Dark Souls op de pc gespeeld heeft met de gratis DSFix-patch.

"Zonder twijfel een van de beste games ooit gemaakt."





Levend

Dark Souls: Remastered is dus ... gewoon Dark Souls, plus alle technische upgrades waar pc-gamers al jaren van genieten. De framerate hapert niet meer (ook niet in Blighttown, halleluja!) en eh, alles heeft een iets mooiere glans. Ja, dit is de beste versie van de game die je kunt kopen, maar weet wel wat je precies haalt: gewoon Dark Souls, maar dan voor 40 euro. De beste reden om de volle prijs voor deze remaster neer te leggen in plaats van de goedkope oude versie aan te schaffen, is het feit dat de remaster wel ontzettend 'leeft'. Een groot deel van de Dark Souls-ervaring is de manier waarop spelers elkaar online kunnen helpen of fucken, en dat is in deze remaster beter dan ooit tevoren. Co-op-spelers zijn in seconden gevonden en ook PvP is weer een waar genot. Maar goed, wie 'gewoon' wil ervaren hoe het is om in Lordran te vertoeven, op pc of Xbox One speelt en de oude versie bezit, zal z'n centen niet aan deze remaster hoeven te besteden. De echte winnaars zijn de bezitters van een PS4 en (vooral) een Switch: voor hen is Dark Souls: Remastered immers de enige manier om deze geweldige, sadistische kruising tussen The Legend of Zelda: Ocarina of Time en Castlevania: Symphony of the Night te kunnen beleven. ✪

weetje • weetje
De Switch-versie is de enige versie die volledig draagbaar is – praise the sun! – maar die draait helaas wel op (het verder uiterst acceptabele) dertig frames per seconde in plaats van zestig.

SCORE 80

Dark Souls, man ... Nog altijd een van de beste games ooit gemaakt. Dat de remaster eigenlijk niet veel meer gedaan heeft dan deze game speelbaar maken voor huidige platforms, is daarom zowel geweldig als teleurstellend.

SAMUEL

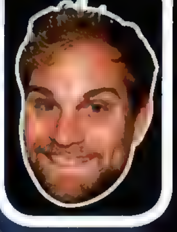


De eerste keer speelde ik Dark Souls in 70 uur uit. Ondertussen heb ik er meer dan 300 uur in zitten, met spelers helpen (en kapot maken).

70+ UREN



BASICS
ACTIE-RPG
FROM SOFTWARE / BANDAI NAMCO GAMES
1 SPELER
OUT NOW



REMY VAN TEAM PU LEGT UIT
HOE BELANGRIJK IS EEN GOEDE MONITOR NOU?

Anderhalf jaar geleden werd Team PU opgericht, en na een turbulent jaar is de top van de Benelux intussen bereikt. Tjeerd sprak met captain Remy 'Reemo2k' van Nieuwpoort over de progressie die hij heeft gemaakt sinds hij bij Team PU zit en het belang van goede gear.

Toen Remy 'Reemo2K' van Nieuwpoort in januari 2017 lid van Team PU werd, was hij lang niet zo'n goede speler als nu. Remy: "Toen ik net bij Team PU begon, acteerden we eigenlijk op een vrij laag niveau – ongeveer platinum." Het team speelde destijds nog op de PlayStation 4, maar inmiddels zijn onze spelers overgestapt op een game-pc en is er door hard trainen veel progressie geboekt. "Ik ben keihard gaan trainen en binnen een paar maandjes was ik Grand Champion. Nu zitten we met het team vrijwel constant in de top 100 Global." Daarvoor heeft Remy wel het een en ander opzij moeten zetten. Waar hij voorheen zo'n tien uur per week Rocket League speelde, is dat op dit niveau niet meer genoeg en is dat aantal opgeschroefd naar zo'n 20 tot 40 uur per week.

SAMSUNG ALS PARTNER

Goede hardware is daarbij dan ook belangrijk, en vrij snel nadat het team werd ingelijfd door Power Unlimited, werden de spelers van het team verrast met een Samsung C24FG70 curved gaming monitor. Volgens Remy is dat essentieel: "Je hebt gewoon zo'n enorm voordeel met de monitor die we nu gebruiken; hij is simpelweg de snelste en naar onze mening de beste voor competitive gaming." Dat komt onder andere omdat de refreshrate van de monitor 144 Hz is. Daardoor ververst het scherm 144 keer per seconde, en dat is meer dan het dubbele van een reguliere monitor. De responstijd is ook nog eens een supersnelle 1 milliseconde (ms), waardoor de pixels er gemiddeld slechts 1 ms over doen om van kleur te veranderen. Dat is nodig om de ververste frame ook daadwerkelijk zo snel mogelijk te zien, zodat je praktisch geen vertraging hebt tussen wat je doet met je controller en wat je ziet op je scherm. Essentieel voor esports, want elke milliseconde telt, zeker in een retesnelle game als Rocket League.



GROTERE MONITOR?

Je zou denken dat een wat grotere monitor (de monitor die onze jongens gebruiken is 24 inch) eventueel wat beter bij ze in de smaak zou vallen, maar dit formaat is precies goed, aldus de aanvoerder van Team PU. "Je wil als professionele speler zo min mogelijk heen en weer kijken op je scherm. Dit scherm is daar perfect voor, want ik hoef met de curve en dit beeldformaat alleen maar vooruit te kijken en ik zie alles." Ondertussen is Team PU al zover dat ze het de beste teams lastig kunnen maken. "We mikken met Team PU op de top 3 bij ESL-toernooien en uiteindelijk willen we alles in de Benelux gaan winnen. We oefenen nu vaak tegen de beste teams ter wereld, die bijvoorbeeld ook in de RLCS spelen, en daar winnen we regelmatig van."

TIPS VOOR EEN NIEUWE MONITOR

Mocht je zelf een nieuwe monitor willen kopen, dan heeft Remy nog wel een paar tips voor je: "Kijk sowieso of de monitor minimaal een refreshrate van 144 Hertz heeft en een snelle responstijd voor de beste gamespeed. En je hoeft dus niet per se een grote monitor te hebben; het moet geen zoekwerk worden namelijk. Met een iets kleinere monitor kun het snelst alles op het scherm waarnemen terwijl je speelt." ✖

TECHNOLOGISCHE SNUFJES

De esporters van Team PU spelen dus met een Samsung curved monitor met een refreshrate van 144 Hz en een responstijd van 1 ms – zaken die je als esporter vrij snel ziet. Maar de Samsung-monitors hebben nog wat snufjes onder de motorkap zitten, waardoor het scherm uitblinkt.

Motion Blur Reduction Technology (MBRT)
Een techniek waarbij de lichten in je scherm (backlights) tussen de frames door afwisselend uit gaan, waardoor je beeld minder vervaagt en je dus scherper beeld hebt. En als je altijd scherp hebt wat je aan het doen bent, kun je natuurlijk ook beter presteren.

Quantum Dot Technology
Een normale monitor heeft witte leds, waarbij het licht wordt omgezet in een kleur door bepaalde kleuren te blokkeren. Bij Quantum Dot is het licht blauw (in de praktijk helderder dan wit licht) en is de led voorzien van een rode en een groene quantum dot, die geen kleuren blokkeren, maar juist combineren. Daardoor is het kleurenspectrum groter dan dat van het witte licht en zijn de kleuren dus mooier en helderder.



TEAM PU

Mocht je meer willen lezen over Team PU, ga dan naar www.pu.nl/teampu. Het team speelt vaak wedstrijden die je live kunt bekijken op ons Twitch-kanaal: www.twitch.tv/powerunlimited. Daar zie je ook wanneer ze weer gaan spelen.



REVIEW

OCULUS GO

Oculus liet vorig jaar al weten te werken aan twee gloednieuwe virtual reality-headsets. Een van deze headsets moet de opvolger worden van de Oculus Rift en staat gepland voor eind dit jaar. De andere heet de Oculus Go en is een fantastisch instapmodel voor iedereen die geïnteresseerd is in VR.

De Oculus Go is een soort tussenstap tussen de vrij basic Samsung Gear VR en de hardcore Oculus Rift. Het mooie is dat het een compleet product is, in tegenstelling tot de Gear VR waar je zelf nog een compatible smartphone in moet klikken. De Oculus Go is dan ook het best te omschrijven als een doorontwikkelde Gear VR met betere optic-lenzen, meer comfort én ingebouwde beeldschermpjes.
De Oculus Go maakt gebruik van de Qualcomm Snapdragon 821, die je ook kunt vinden in de midrange en oudere high-end smartphones, maar is wel geoptimaliseerd voor VR, waardoor de chip in VR iets betere prestaties levert dan de smartphonevarianten. Zo hebben game-developers nu de optie om hun games van 60 Hz naar 72 Hz te pushen. Door de iets hogere refresh-rate zien de games er net even wat soepeler uit dan via de Gear VR. Ook de field of view (FoV) is iets hoger dan in de Gear VR en is vergelijkbaar met de ongeveer 100 graden in de Oculus Rift.

Stand-alone

Het is wel jammer dat de Oculus Go een lcd-scherm gebruikt van 2560 x 1440 pixels in plaats van de oledschermpjes in de Oculus Rift. Ook in 72 Hz is 'black smearing' bij snelle bewegingen een ding op lcdschermpjes. De pixels verversen simpelweg niet snel genoeg, en dat is een minder groot probleem bij oled. Het is niet heel schokkend, maar het valt mij persoonlijk erg op, aangezien ik de Oculus Rift en HTC Vive gewend ben.
Wat uiteraard extreem cool is aan de Oculus Go, is het feit dat de headset compleet stand-alone werkt. Je hebt er dus geen pc meer voor nodig en de headset is volledig draadloos. Sterker nog, er zitten niet eens externe motion-trackers bij, zoals de camera's bij de Oculus Rift of de Lighthouses bij de HTC Vive. De Oculus Go is dus by far de meest gebruiksvriendelijke VR-headset tot nu toe. Je zet 'm op je snufferd en het werkt meteen.

Positional tracking

Deze eenvoud van de Oculus Go heeft echter één groot nadeel, dat bestaat uit twee onderdelen. Omdat er geen externe trackers zijn, kan de headset geen gebruikmaken van positional tracking. Je kunt dus wel in 360 graden om je heen kijken, maar je fysiek bewegen is onmogelijk. Je kunt dus niet rondlopen, maar ook niet (letterlijk) inzoomen door er met je hoofd naartoe te bewegen. Dat breekt de illusie van VR behoorlijk, al moet ik zeggen dat de meeste games goed omgaan met deze limitatie van de techniek.
Het betekent tevens dat de bijgeleverde motioncontroller eigenlijk niet echt een motion-controller mag worden genoemd, want de controller wordt door niets getrackt. Je kunt 'm centreren voor je neus, maar je kunt hem niet om je heen zwaaien, zoals dat zelfs bij de PS Move-controllers mogelijk is. Het enige dat je kunt doen, is dingen aanwijzen of via six-axis de controller draaien.
Voor 219 euro is het echter een prachtig apparaat dat een fantastische eerste instap kan zijn voor gamers en non-gamers die geïnteresseerd zijn in VR. De Oculus Go is op alle vlakken een beter alternatief dan de Gear VR, laat dat in elk geval duidelijk zijn!



Mr. Spock geloofde zijn ogen niet.

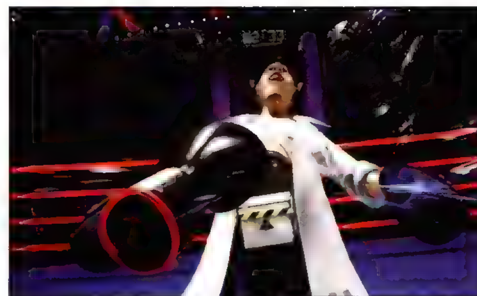
REVIEW

KNOCKOUT LEAGUE

Sportgames zijn in de loop der jaren steeds realistischer geworden, maar Knockout League is een game in de stijl van Punch-Out voor de NES, met over the top personages en veel onmogelijke moves.

In de tutorial en de eerste paar levels neem je het op tegen menselijke tegenstanders en leer je klappen uitdelen, en vooral blocken en aanvallen ontwijken. Knockout League is namelijk een beetje een timing boxing-game, waarin je goed de moves van je tegenstander moet leren inschatten en precies moet toeslaan als er een gaatje is.

Dat wil overigens niet zeggen dat Knockout League een relaxed spelletje is – integendeel zelfs. De actie is namelijk retesnel, en voor je het weet sta je als een malle door je kamer te springen en te duiken om de aanvallen te ontwijken en letterlijk toe te slaan in de korte tijd dat je die mogelijkheid hebt. Het wordt extra lastig door de gekke tegenstanders



die je tegenover je krijgt, zoals een octopus die je binnen no-time met al z'n armen knock-out slaat.



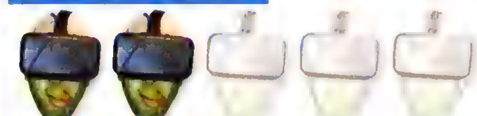
Lachen

Knockout League is een leuke partygame voor in het weekend, als je een paar vrienden over de vloer hebt. Langer dan één match achter elkaar hou je het waarschijnlijk toch niet vol, dus dan kun je de headset doorgeven aan een van je maten om je kapot te lachen om zijn gameplay-sessie. Dan valt het ook niet zo op dat de hit-detection in de game niet helemaal klopt en je af en toe de mogelijkheid om aan te vallen mist omdat de game je actie niet detecteert.

SCORE:



KOTSGEHALTE:



REVIEW

ANIMAL FORCE



Tower Defense-games werken over het algemeen heel goed in VR, maar Animal Force voor de PlayStation VR is wel de meest vreemde die ik tot nu toe heb gespeeld.

Aliens proberen massaal mensen van de aarde te ontvoeren, en daar moet jij een stokje voor steken. Tot zover redelijk standaard, waarbij de aliens langs een vast pad lopen en je ze kunt afknallen als ze in range zijn. Dat doe je in Animal Force echter met dieren met superpowers in plaats van met torens. Daarnaast zijn er geen vaste punten waar je de dieren kunt neerzetten, maar kun je ze live plaatsen waar je wil door het gebruik van de PS Move-controller.

Dynamisch, maar te makkelijk

Het is dus wel een tower defense-game, maar met meer shooter-gameplay, aangezien je niet vastzit aan plekken waar je kunt bouwen. De dieren hebben uiteraard allemaal zo hun eigen specialiteit en je kunt ze ook upgraden, waardoor ze harder schieten of meer health hebben. Je kunt ze daarnaast ook stacken, waardoor je weer andere moves krijgt, met eveneens een eigen range. Het maakt de levels veel dynamischer dan standaard tower defense-games. Het maakt de game echter ook veel te makkelijk. De uitdaging in dit soort games zit 'm voor een deel in de strategie over waar je de torens – of in dit geval dieren – neerzet, en dat valt bijna volledig weg in Animal Force. Het is wel vermakelijk, maar pas aan het eind van de game wordt het echt lastig en zul je iets harder moeten nadenken over je plan van aanpak. ✖

SCORE:



KOTSGEHALTE:



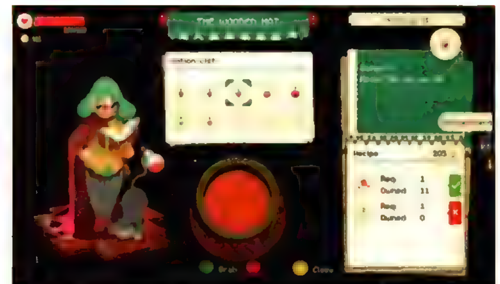
OOK GESPEELD

OMDAT JE OP HET STRAND ALLEEN MAAR SLECHTE WIFI EN WARM BIER HEBT

LINK ONTPOPT ZICH ALS ONDERNEMER









Titel: **Moonlighter**
Platform: PS4, Xbox One, Switch, PC
Prijs: € 19,99

Je kunt Moonlighter het best omschrijven als een kruising tussen een ouderwetse Zelda-game en een euh, winkelsimulator. Je verkent de gevaarlijke dungeons namelijk niet om een eeuwenoud kwaad te verslaan, maar om dure spulletjes te zoeken om te verkopen aan degenen die zich wél een held voelen. Wat dit in de praktijk inhoudt, is dat Moonlight in feite uit twee spelletjes bestaat, **en dat vond ik – zeker gedurende de eerste twee uur – niet heel relaxed.** Ik wílde immers helemaal geen verkoopprijzen bepalen en manieren zoeken om klanten naar m'n winkeltje te lokken; ik wilde gewoon lekker dungeon crawlen en grote bazen verslaan, g'damn!

Moonlighter weet echter op prachtige, natuurlijke wijze synergie te creëren uit deze twee helften. Zo móet je na een tijdje dungeon crawlen wel terug naar je winkel, want je rugtas kan maar een gelimiteerd aantal schatten meedragen. En **zo móet je ook wel steeds dieper de dungeons in,** want jij hebt zelf betere gear nodig en je winkel raakt steeds leeg. Op een gegeven moment genoot ik er net zo veel van om m'n winkel te upgraden en aan te kleden als dat ik het leuk vond om te hakken in de dungeons, en dat getuigt van hoe goed Moonlighter z'n concept heeft uitgewerkt. Het enige echte minpunt is dat de combat nogal simplistisch is (de vergelijking met 16-bit Zelda is erg accuraat, helaas) maar ach, dat wordt deels goedgemaakt door de prachtige pixel art. Erg tof indiespelletje, dit.

SCORE:



PENISVLEES WAPPEREND IN DE WIND



Titel: **Conan Exiles**
Platform: PS4, Xbox One, PC
Prijs: € 49,99

Daar zaten we dan. Vier volwassen mannen staarden naar het scherm. Alle vier zijn gamers (onder wie Jurjen Bakker van YO!POST!-montage- en PeterKoelewijn van PU.nl-faam), maar wat we nu zagen was simpelweg ongekend. Zelfs het filmpje dat ik ervan op Instagram Stories smeet, zorgde voor geschokte reacties van vooral vrouwen. Ja, zelfs **dames die regelmatig tegen wil en dank een dickpic moeten aanschouwen,** hadden dit nog nooit eerder gezien: een gekruisigd man wiens digitale penis flapperde in de wind ...





Het kunnen aanpassen van de lampeloeres van mijn personage middels een slider, **waardoor z'n opperwachtmeester daadwerkelijk in grootte toeneemt,** is veruit het meest indrukwekkende van Conan Exiles. Ja, sure, je kunt hetzelfde doen met de borsten van vrouwen, waardoor je de meest indrukwekkende, torenhoge amazones met bijbehorende bos hout kunt creëren, maar dat heb ik allemaal weleens eerder gezien. Die zwaar tegen dijbenen aan kletsende piemel daarentegen ... Hypnotiserend.

Maar die snikkel verdwijnt al snel genoeg onder een broek, want het eerste dat je kunt maken in deze survival-game, is kleding. Daarvoor hoef je alleen maar een paar blaadjes te plukken en te craften. En vandaaruit gaat het steeds verder: een bijl, een slaapzak, een

OORLOG: DIEREN ZIJN EIGENLIJK NET MENSEN ...



Titel: Omensight
Platform: PS4, PC
Prijs: € 19,99

Ik weet dat niet al mijn collega's even dol zijn op indiegames. **De vaak wat kunstzinnige insteek en uitstraling kunnen sommigen immers in het verkeerde keelgat schieten.** Ik heb daar zelf geen problemen mee, mits de games het al te minimalistische enigszins ontstijgen; een soort diepzinnige adventure die eruitziet als Pong hoeft van mij ook weet niet ... Nee, ik doel meer op games als Bound en Journey, spellen die je niet bepaald mainstream kunt noemen, maar er oogverblindend uitzien en zich kenmerken door onderscheidende en op een of andere manier uitdagende gameplay.

Omensight sluit wat dat betreft mooi op die twee genoemde games aan. De graphics zijn aantrekkelijk, de physics zijn strak, het acteerwerk (de stemmen) is prima in orde; ja, dit is geen artyfarty of afgeraffeld lowbudgetproduct, maar een game die met liefde in elkaar is gezet door de kleine Canadese ontwikkelaar Spearhead Games. Wellicht ben je bekend met de game Stories: The Path of Destinies, waar Omensight een vervolg op is. In Omensight duik je opnieuw in het dierenrijk dat is verdeeld in verschillende facties, bestaande uit het rijk der knaagdieren (Rodentians), een katten- en hondensociëteit, vogels (Pygarians) en nog een aantal groeperingen. **En die krijgen het dus allemaal met elkaar aan de stok, met als gevolg één grote clusterfuck** en ja, ook het einde van de wereld genaamd Urralia is in zicht.



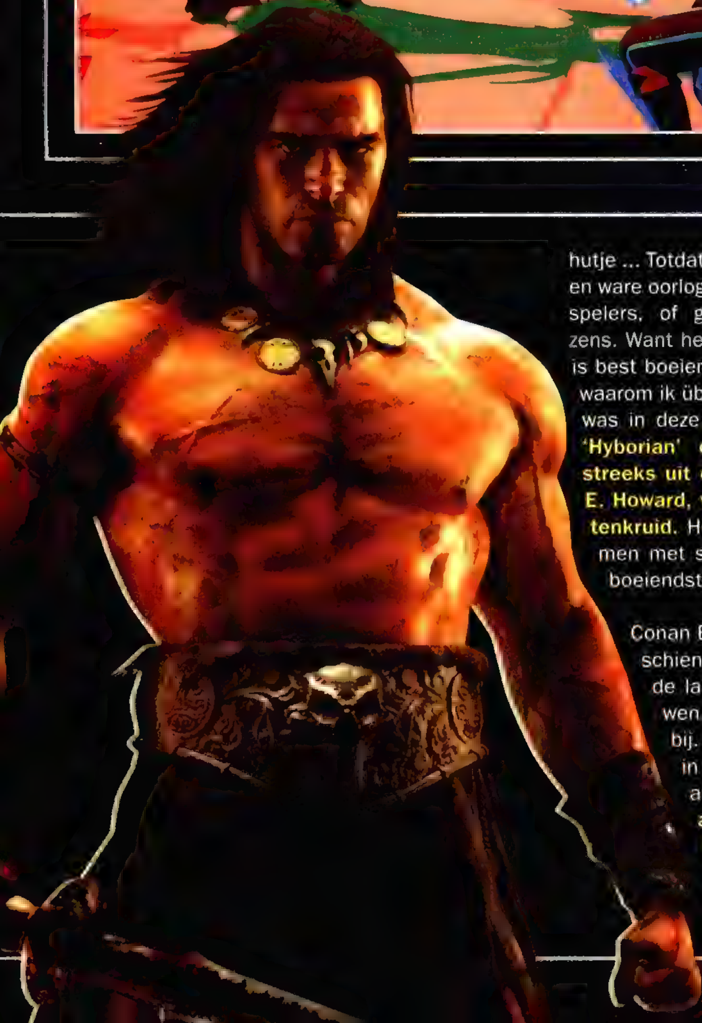
En that's where you come in, want jij kruipt als speler in de huid van de Harbinger, een soort superwezen dat alleen opduikt als de nood het allerhoogst is en de totale wereldbevolking het loodje dreigt te leggen. **Met jouw onverslaanbare zwaard en arsenaal aan onnavolgbare moves ben jij de aangewezen persoon om het tij te keren.** Door soepeltjes heen en weer door de tijd te reizen moet je zien uit te vinden waar het allemaal is misgegaan en duik je als een soort bovennatuurlijke Sherlock Holmes in het mysterie achter de oorlog tussen de verschillende dierenfacties. En dat is veel leuker en uitdagender dan het klinkt!

OORDEEL:

De kleine studio Spearhead Games heeft met Omensight een knappe prestatie neergezet. Dit is een game die het qua uitstraling en gameplay kan opnemen tegen vergelijkbare games van veel grotere studio's en met een veel groter budget.







hutje ... Totdat je hele burchten bouwt en ware oorlogen uitvecht met andere spelers, of gigantische fantasy-wezens. Want het universum van Conan is best boeiend, wat ook de reden is waarom ik überhaupt geïnteresseerd was in deze titel. **Begrippen zoals 'Hyborian' en 'Cimmeria', rechtstreeks uit de boeken van Robert E. Howard, werken op me als kattenkruid.** Helaas is de setting, samen met slingerende leuters, het boeiendste van deze game.



Conan Exiles is echt bijzonder lelijk, kent misschien wel de matigste graphics die ik in de laatste drie jaar heb mogen aanschouwen, en de framerate helpt daar ook niet bij. Daarnaast is deze game geruime tijd in early access geweest, maar kent het alsnog talloze bugs, **waardoor ik niet anders kan dan me kapot ergeren en knijpen met m'n ogen van ellende** tijdens het spelen van Conan Exiles. De gameplay had alles nog een beetje dragelijker kunnen maken, ware het niet dat die vrij standaard survival is (totdat je veel verder in de game komt, als je daar de adem voor hebt), met een bijzonder waardeloos vechtsysteem dat aan elkaar hangt van onnatuurlijke animaties. Dus, tenzij je door een heleboel technische matigheid heen kunt kijken in een dappere poging van een meh-survival-game te genieten, is dit verre van een aanrader. Hoewel het natuurlijk zo kan zijn dat wapperende penissen je heel veel waard zijn, iets waar ik veel begrijp voor heb.

SCORE 40

KLEINE NACHTMERRIES IN EEN HELE

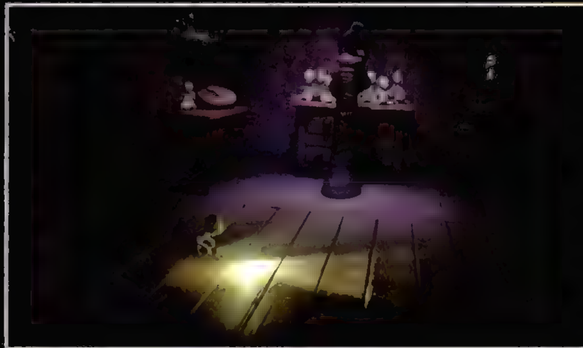


Titel: Little Nightmares
Platform: PS4, Xbox One, PC
Prijs: € 19,99

Begin 2015 verschenen de eerste beelden van Hunger, en die smaakten naar meer. Inmiddels is deze indiegame van het Zweedse Tarsier Studios (LittleBig Planet 3, Tearaway Unfolded) door Namco Bandai uitgegeven onder de naam Little Nightmares.
Je bevindt je in het binnenste van een enorm grote boot. Waarschijnlijk, want de omgeving deint de hele tijd op en neer. En je bent een klein meisje, gezien je iele gestalte. Maar helemaal zeker weet je het niet, want die gestalte gaat gehuld in een gele regenjas.

Little Nightmares vertelt niets. Vanaf het moment dat je wakker wordt, daar in het binnenste van een enorm grote boot, als klein meisje, moet je alles zelf maar zien uit te puzzelen. Dus je loopt van links naar rechts omdat je nergens anders naartoe kunt. Je drukt wat op de knoppen om te ontdekken dat je kunt springen. **Ach kijk, je hebt ook een aansteker.** Handig om de omgeving mee te verlichten. Je kunt ook duwen. En dingen vastpakken met de rechtertrigger. Diezelfde trigger hou je ingedrukt om te klimmen. Met de linker-trigger ingedrukt kun je gehurkt sluipen. En daarmee heb ik alle acties die je kunt gebruiken in Little Nightmares wel zo'n beetje beschreven. De game moet het meer hebben van z'n mysterieuze sfeertje dan van de actie.





Little Nightmares doet sterk denken aan Limbo en Inside – ook van die platformers die je als nietig wezen in een levensgevaarlijke, slecht verlichte omgeving plaatsen, waar je je behoedzaam puzzelend doorheen moet werken, onder constante dreiging van angstwekkende vijanden. Die angstwekkende vijanden zijn in Little Nightmares een soort mensen, **maar dan gruwelijk lelijk en vervormd, met korte pootjes en lange, grijpgrage armen, of juist enorm vette lijven.** Ze zijn allemaal bezig met rare klusjes, die meestal te maken hebben met het bereiden of opvreten van enorme hoeveelheden vreemd ongedierte. Jou lusten ze ook rauw. Het uit handen blijven van die lugubere wezens is vaak nog een hele puzzel. Je gooit bijvoorbeeld een mechanisch speelgoedaapje om zo'n wezen een kant op te lokken, zodat jij snel op de boekenkast aan de andere kant van de kamer kunt klimmen.

Op een gegeven moment gaan de puzzels wat vervelen. Bijvoorbeeld als je voor de zoveelste keer een stoel of een koffer moet verschuiven om bij een schakelaar te kunnen. Ook weinig elegant: dat je sommige koffers en stoelen wel kunt verschuiven, maar andere niet.
En op een of andere manier vind ik het feit dat Little Nightmares qua opzet wel heel erg dicht tegen Limbo en Inside aanschurkt ook een beetje een spelbreker. **Net als dat oldskool Tim Burton-achtige sfeertje, wat ik weleens vaker heb mogen proeven.** Juist bij dit soort indiegames hecht ik veel waarde aan originaliteit.
Toch heeft de game dat ook wel. Dat honger-aspect van het meisje vond ik bijvoorbeeld fascinerend. En

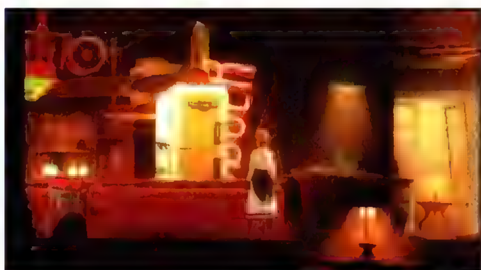
EEN MODERNE INTERPRETATIE VAN EEN VERGETEN GENRE



Titel: Forgotton Anne
Platform: PS4, Xbox One, Steam
Prijs: € 19,99



Het beste aan Forgotton Anne is dat het in feite een point & click-adventure is: je praat met NPC's, verkent gebieden en lost omgevingspuzzels op – dat werk. En dat vind ik leuk, **want dit genre is zo goed als dood** en wist daarnaast eigenlijk alleen op de pc echt z'n plekje te vinden. Dat Forgotton Anne dus ook speelbaar is op consoles, is extra fijn, want op die apparaten is dit genre al helemaal zo goed als afwezig. Ook het feit dat dit uiterst verhaalgedreven spelletje daarnaast extra veel focus op speelbaarheid legt door ook grotendeels een platformer te zijn – waarbij je à la oude Prince of Persia-games goed getimede sprongen moet maken en aan randen moet hangen – stemt me zeer gelukkig. Veel point & click-adventures (waaronder de bejubelde) hebben vaak de neiging om qua tempo en speelbaarheid erg in te kakken, maar Forgotton Anne weet een plezierige cadans te creëren door dialoog, puzzels en platforming continu af te wisselen.

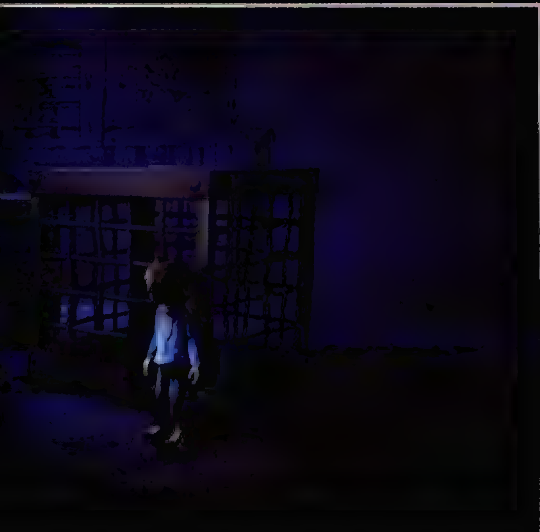


Het sterkste aan de game is echter z'n concept: het avontuur speelt zich af in een wereld waar verloren objecten een tweede leven vinden als levende wezens. **Ben je ooit een sok kwijtgeraakt, of heb je ooit een tas in de trein laten liggen?** Nou, die objecten worden dus blijkbaar naar een wereld geteleporteerd, waar ze tot leven komen en heel erg hard hun best doen om weer naar hun eigenaren terug te keren. Het is vervolgens aan jou, de titulaire Anne, om een groots complot te ontmaskeren en achter de ware aard van deze Forgotten Lands te komen. Het is geen mega origineel verhaal of zo (en de plottwists zie je van mijlenver aankomen), maar de voice-acting is uitstekend en het tempo zit er lekker in. Wie de handgetekende animaties met die van een Ghibli-film vergelijkt, moet echt even een afspraak boeken bij Specsavers, maar dat het getekende stijltje positief bijdraagt aan de ervaring, is niet te ontkennen. Prima zeven uur durend avontuurtje, dit.

SCORE:



GROTE BOOT



wat is haar rol eigenlijk? Daar met die iele gestalte in het binnenste van een enorm grote boot? De zes uur die het duurde om me naar een (soort) antwoord op die vraag te puzzelen, hebben me prima gesmaakt.

OORDEEL:

Hou je van Playdeads games Limbo en Inside? Dan zal je ook van Little Nightmares smullen. Al ontbreekt het deze game een beetje aan de originaliteit en zeggingskracht die de games van Playdead kenmerkt.

SCORE 70

WANT MET BORDEN SMIJTEN IS NET ZO LEUK ALS SUSHI ETEN

Titel: Sushi Striker: The Way of Sushido
Platform: Switch, 3DS
Prijs: € 39,99





Het concept is simpel: de gekleurde bordjes sushi komen in sneltreinvaart langs en jij hebt telkens zeven seconden om zo veel mogelijk bordjes van dezelfde kleur aan elkaar te koppelen. Laat je zo'n combo los, dan eet je alle sushi op en verzamel je alle lege bordjes. **Deze keramische schijven kun je vervolgens op je tegenstander afschieten om schade aan te richten.** Vanwege de snelheid van de lopende banden krijg je instinctief de neiging om zo snel mogelijk te spelen (wat vaak in combo's van 4 à 5 bordjes resulteert), maar het slimst is om die zeven seconden optimaal te benutten om zo een combo van bijvoorbeeld 15 bordjes te krijgen.

Conceptueel is de game erg sterk, en ik had gehoopt dat dit zo'n 'in the zone' hyperfocus-spelletje zou worden, maar het eindresultaat vereist helaas minder tactiek dan verwacht. Een beetje spastisch met de controls in de weer gaan en letten op de zeven seconden die je steeds tot je beschikking hebt, is vaak genoeg om lange combo's te krijgen. Nee, dit is géén Puyo Puyo Tetris. Niettemin heb ik **ontzettend veel respect voor de presentatie, afwerking en content** van Sushi Striker. De uitgebreide singleplayer bevat prachtige, handgetekende anime-filmpjes, charismatische personages, veel levels en nog veel meer charme. Hiermee weet het z'n prijskaartje nog net te rechtvaardigen.

OORDEEL:

Leuk spelletje, al kun je je centen beter uitgeven aan een avondje daadwerkelijk all-you-can-eat sushi.

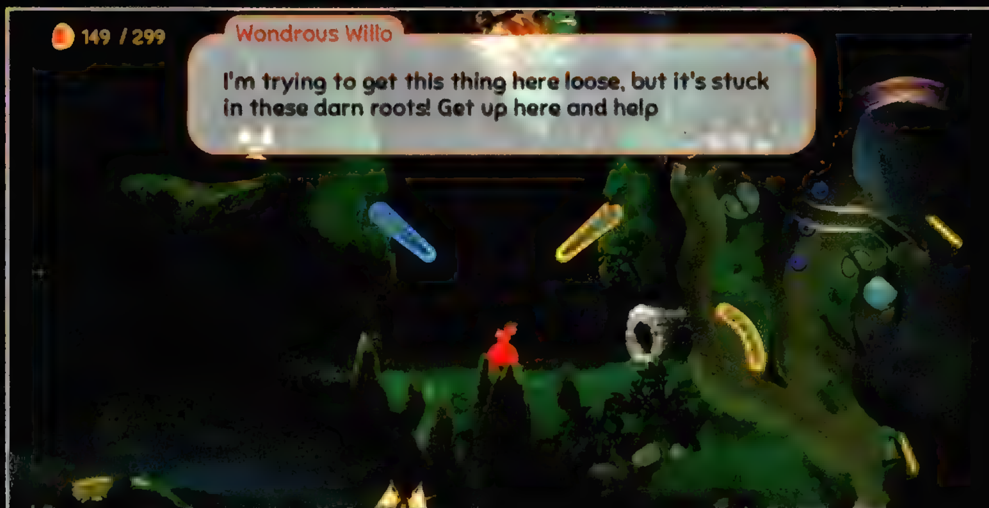


PINPLATPOSTBALFORMBODEGAME



Titel: Yoku's Island Express
Platform: Xbox One
Prijs: € 19,99

Mijn gameroom is aardig compleet. Ik heb een Super Nintendo, een PlayStation VR en een beeldje van Agent 47. Een minibar en ongeveer 1100 games, ook. Maar weet je wat ik écht wil? Wat die kamer helemaal af zou maken? Een flipperkast! **Zo eentje waar je guldens in gooit, en met meer neonverlichting dan een discotheek.** Zo'n grote, stevige machine waar je een sloopkogel tegenaan kunt rammen zonder dat hij op tilt slaat. Helaas heb ik er geen geld voor, laat staan ruimte. Dus moet ik het doen met Yoku's Island Express. Want ja, deze game lijkt misschien een simpel platformertje, het is stiekem gewoon een verkapte pinbalkast!



Als Yoku de mestkever arriveer je op het tropische Mokumana-eiland om de plaatselijke postbode te vervangen. Onze held ziet het al helemaal voor zich: 90 procent van de tijd met een cocktailtje op het strand loungen, en af en toe een Zalando-pakketje bij Kimberley de Kakatoe afleveren. **Wat wil een mestkever nog meer?** Het postbodebestaan blijkt echter ingewikkelder dan gedacht. Op Mokumana is een kwade geest actief, en sowieso zijn veel plekken slecht bereikbaar. Je enige transportmiddel is het uitgebreide netwerk van pinbalflippers waarmee je Yoku naar afgelegen plekken schiet.

Ik moet zeggen dat het wel iets rustgevends heeft om het eiland te verkennen. Je geeft je ogen de kost, lost soms een puzzeltje op en verzamelt stukjes fruit om verder te komen. Jammer genoeg is het niet altijd even duidelijk waar je heen moet. Oké, dit is een metroidvania, dus backtracken hoort erbij, maar minutenlang ronddolen of gokken waar de pinballflippers je heen schieten, is gewoon matig gamedesign. Het stijltje is charmant, al is het wel een bijeengeraapt zooitje. Neem die Yoku: geinig hoor, zo'n olijke mestkever, maar hij mist het appeal van Mario of Sonic. **Zelfs Crash Bandicoot heeft meer swag.** Yoku is gewoon te generiek vormgegeven, te liefdeloos geprogrammeerd. Een beetje als de gehele game, eigenlijk: leuk, aardig maar ook instantly forgettable. Toch nog maar even verder sparen voor een échte flipperkast.

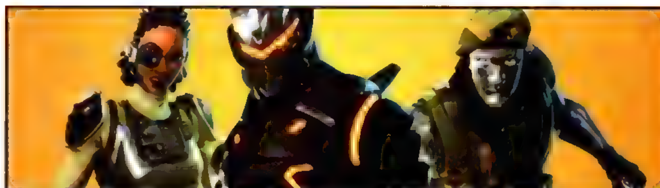
SCORE 65

ESPORTS UPDATE



Deze maand was er megagroot nieuws, want Fortnite heeft dikke plannen met esports! Dani Hagebeuk van Ajax was ook lekker bezig en de Koreanen zijn eindelijk niet meer de besten in League of Legends. Dat en meer in deze kakelverse Esports Update!

• **Epic Games** heeft **gigantische plannen** met Fortnite-esports. Het bedrijf kondigde onlangs aan dat ze maar liefst **honderd miljoen dollar** reserveren voor esports-toernooien. Ter vergelijking; **Dota 2** staat all-time op de eerste plek als het gaat om het meeste prijzengeld met **140 miljoen dollar**, maar dat deden ze in zeven jaar! Als dit zo doorgaat, hebben we over twee jaar een nieuwe koploper. Het eerste **Fortnite-toernooi** met grote prijzenpot vindt plaats tijdens de E3. Daar spelen streamers samen in duo's met celebrity's; de winnaars winnen **drie miljoen dollar** voor een goed doel.





• **Dani Hagebeuk** is de verrassende winnaar van de **E-Divisie**. Na een razendspannende laatste speelronde was het de Ajacied die **kampioen** op Xbox werd. In de grote finale die daarop volgde, versloeg Hagebeuk **PS4-winnaar Ali Riza Aygün (PSV)**. Vorig jaar was de titel eveneens voor Dani. De Ajacied heeft zich ook geplaatst voor het **WK FIFA** van volgende maand. Tijdens de kwalificaties die in Amsterdam werden gespeeld, behoorde Hagebeuk tot de beste 16 Xbox-spelers.



• Tijdens het **League of Legends Mid Season Invitational**-toernooi is een wonder gebeurd. Voor het eerst in drie jaar komt het winnende team van een groot toernooi **niet uit Zuid-Korea**. Het Chinese **Royal Never Give Up** mocht de beker omhooghouden. Dit is de eerste keer sinds **mei 2015** dat de trofee niet naar het land van de K-pop gaat. Drie jaar geleden werd het toernooi overigens eveneens door een Chinees team gewonnen. Allemaal leuk en aardig natuurlijk, maar het wordt nu weleens tijd dat er een Europees team opstaat en de prijzen pakt.

WAT STAAT ER DEZE MAAND OP DE AGENDA?

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE
3-8 juli ESL One Cologne - $ 300.000
21-29 juli ELEAGUE CS:GO Premier 2018 - $ 300.000

LEAGUE OF LEGENDS
15 juni-15 juli League of Legends Championship Series

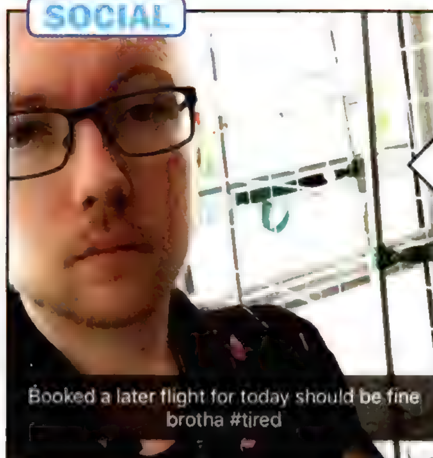
STARCRAFT 2
12-14 juli 2018 WCS Valencia - $ 101.000

OVERWATCH
11-21 juli Overwatch League Play Offs

HEARTHSTONE
28 juni-1 juli HCT Summer Championship



SOCIAL



Chris 'ChrisJ' De Jong

Instagram **@chrisjcsgo_**

Chris 'ChrisJ' de Jong miste zijn vlucht naar Kiev omdat hij zijn paspoort vergat. Gelukkig kon hij het toernooi nog wel halen

SOCIAL



'We zijn verliefd geworden op stroopwafels! Heb je meer dingen die we moeten proberen? Neem ze mee naar de meet & greet op maandag 7 mei in Amsterdam!'

twitter **@TeamLiquidLoL**

Hoewel het Amerikaanse League of Legends-team van Team Liquid de poulefase niet overleefde, lijken ze toch te hebben genoten van de trip naar Europa

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Hoeveel shotgunkogels had Graddus verzameld nadat hij uiteindelijk alle huizen in State of Decay 2 had geloot?**
- A) 73.762.892
- B) 73.726.829
- C) 73.267.928

2 **Op wie of wat is Florian deze maand opnieuw smoorverliefd geworden?**
- A) Op zijn verzameling customized PS4-controllers.
- B) Op die mevrouw met die riante voorgevel achter de kassa van de supermarkt waar hij zo graag komt.
- C) Op de Kingdom Hearts-serie.

3 **Wat is een milkshake duck?**
- A) Een eend die is grootgebracht met een dieet van zoete zuiveldrankjes, met als doel het creëren van extra zoet eendenvlees (vergelijkbaar met dat van foie-grasganzen).
- B) Een meme over iemand die aanvankelijk wordt gewaardeerd vanwege een toffe prestatie, maar die later juist wordt verguisd doordat diegene iets akeligs heeft gedaan.
- C) Een acteur in een eendenpak die in pretparken een winkeltje runt waar je milkshakes kunt kopen.

4 **Naar wat voor muziek begon Samuel in zijn tienerjaren te luisteren?**
- A) Rock, heavy metal en gekke elektronische muziek.
- B) Hardcore, gabber en een snufje polka.
- C) K-pop, J-pop en bombastisch klassiek.

5 **'Met één druk op de knop vlieg ik over 'm heen, in de lucht draai ik om en ik land echt precies achter z'n rug, waarna ik m'n shotgun volledig leegpomp in zijn rug.' Wat is het gevolg van Simons actie?**
- A) Een dikke vette reward.
- B) Een permaban.
- C) Een instant orgasme.

6 **Wouter is niet zo snel van z'n stuk te brengen, maar wat wist hem toch te shockeren?**
- A) Een flapperende digitale piemel in Conan Exiles.
- B) Een enorme gemuteerde modderfokker van een vis in Metro Exodus.
- C) De enorme hoeveelheid tekst in Pillars of Eternity II: Deadfire.



DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP
DE GAME HITMAN DEFINITIVE EDITION!
(2x PS4 EN 2x XBOX ONE, DUS LAAT EFFE WETEN WELKE JE WIL HEBBEN)

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- EEN DIKKE VETTE SPECIAL OVER ONZE ERVARINGEN OP DE E3: ALLES OVER DE NIEUWSTE RELEASES EN DE MEEST AWESOME HARDWARE!
- JURJEN SCHRIJFT EEN GAME-MONUMENT OVER METROID PRIME
- GRADDUS ZOEKT UIT OF NEDERLAND HET WK HAD KUNNEN WINNEN
- JJ ZET DE BESTE FORTNITE-SPELER VAN NEDERLAND TEGENOVER DE BESTE PUBG-SPELER VAN ONS LAND

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

BRUIDEGROM

Geloof 't of niet, maar ons aller Ed vierde deze maand zijn 25-jarig huwelijk! Nu denken jullie natuurlijk meteen: huh, hoe kan dat nou, zo oud is Ed toch helemaal niet? We stelden Ed dan ook voor de zoveelste keer de vraag die nooit gesteld mag worden: "Ed, hoe oud ben je nou eigenlijk?" Natuurlijk kregen we daar geen antwoord op, maar onze eindbaas wilde wel één hint geven: "Niet verder vertellen en meteen gaan rekenen, maar ik ben getrouwd op m'n 14de."





AAAH, SWEET ...

Tja, je bent PU-redacteur of je bent het niet. Hoe het ook zij, onze hardware-goeroe Florian is zó gek op z'n werk dat het zelfs in zijn primaire levensbehoeften tot uiting komt. Check dit dan: M&M's met Power Unlimited-opdruk. Dit soort gasten moet je warm houden.

HOE IS HET MET ONZE PLANT? (4)

Godskolere, wat is het warm geweest de laatste weken! En daar hebben niet alleen wij, arme kantoorarbeiders, mee te kampen, ook onze groene vrienden zweten zich de tandjes onder deze tropische omstandigheden. In ons vorige nummer zag je nog een intens vrolijke Sergio, die blaakte van gezondheid en blij was dat ie ook eens naar buiten mocht. Sindsdien gaat het echter een stuk minder lekker met 'm. Steeds meer bruine puntjes, bladuitval en gewoon een sombere uitstraling. Nee, we hebben 'm weleens gezelliger gezien. Deze week hebben we speciaal voor Sergio een grote ventilator op de kop getikt en die recht op z'n ooit zo trotse stengels gericht. In combinatie met een dubbele bapo (bacardi-pokon) komt ie er hopelijk snel weer bovenop ...



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

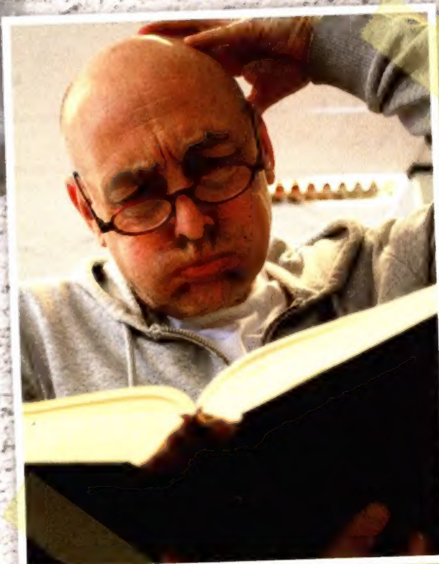


YOUTUBE.COM/ POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/ POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/ POWERUNLIMITED



ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

Ja, ja, ik moet het toegeven; ik heb deze maand te weinig 'verschrijvingen' van PU-redacteuren gevonden om dit rubriekje te kunnen vullen. Maar ... dan is er nog altijd mijn Ouden Doosch!

- × Als hete broodjes over de toonbank = Nét niet helemaal goed; ik zou bijna zeggen 'warm'
- × Zich in de nadd zweten = Het zweet zal idd in je nadd lopen, maar de uitdrukking is úit de nadd
- × Nooit de huid schieten voor de beer verkocht is = Nee, nee ... je schíet op de beer en verkóópt de huid
- × Opportunisten die eieren zoeken voor hun geld = Het moet zijn 'eieren kiezen'. Zoeken doen we met Pasen
- × Onnatuurlijke krachten = Bovennatuurlijke, natuurlijk

'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

DARK SOULS REMASTERED



Heel gezellig zo'n vuurtje, maar uit eigen ervaring kan ik je vertellen dat het de pest is voor je parketvloer.

EL CLASSICO

Zoals je eerder in deze PU al kon lezen, kwam Graddus ons deze maand verrassen met zijn sprankelende persoonlijkheid (en om een potje WoW te spelen, maar dat terzijde). Omdat het opstarten van een dergelijk ingewikkelde pc-game niet helemaal soepel verliep, zag hij kans Tjeerd for old-times sake uit te dagen voor een good old robbertje FIFA. Een en ander mondde al snel uit in een keiharde nederlaag voor Tjeerd, getuige ook deze foto.



HÉ! WÉÉR MARTIN OP TEEVEE!

Er zijn meerdere signalen dat Fortnite best een succesvol spelletje is. Om te beginnen uiteraard de hoeveelheid spelers die finaal hooked zijn, maar ook zaken als die enorme prijzenpot van 100 miljoen geven wel aan dat de game niet zomaar een bevlieging is. De overweldigende media-aandacht geeft bovendien aan dat Fortnite ook niet-gamers inmiddels is opgevallen. En dat is dan weer goed voor ons, want daarom mag Martin stad en land afreizen (nou ja, het is voornamelijk Hilversum) om op te komen draven bij allerhande praatprogramma's, om uit te leggen waarom dit spel nou zo populair is. SBS Shownieuws is de meest recente die zich bij Martin meldde, en de beelden zijn intussen tv-geschiedenis.



FRAMEDROP

JORDI PETERS













THE CHOICE OF CHAMPIONS

ROG ZEPHYRUS M

ELEVATED PERFORMANCE. UNCOMPROMISED MOBILITY.

WORLD'S SLIMMEST GEFORCE® GTX 1070 GRAPHICS GAMING LAPTOP

World's Slimmest GeForce 1070 Graphics with Intel 8th-Gen Processor Gaming Laptop

ULTRA-RESPONSIVE DISPLAY

144Hz, 3ms response time IPS-level Panel with G-sync Technology enabled

ROG-EXCLUSIVE COOLING SYSTEM

Patented Active Aerodynamic System (AAS) and the 12v Anti-Dust Cooling Fan

ROG-EXCLUSIVE SWITCHABLE GPU SOFTWARE

Switchable Discrete graphics and Optimus modes to enable G-sync on and off to save power

SYNC UP WITH AURA LIGHTS

ROG Aura Sync Technology, 4-zone RGB lighting, and isolated hot keys



Intel Inside®. Extraordinary Performance Outside.
Powered by Intel® Core™ i7 processor
Found at: www.asus.com

*Intel, the Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the U.S. and/or other countries.



ASUS



NU **GRATIS SPEEDLINK BRONZE GAMING BUNDEL + GTA TRILOGIE T.W.V. €44,99** BIJ AANKOOP VAN EEN GAME PC!



COUPONCODE:
BRONZEBUNDEL



EEN GAME PC IS AL VERKRIJGBAAR VANAF:

325,-

BELEEF JOUW GAMES NOG INTENSER!

VOOR 23:59 UUR BESTELD >> **MORGEN ULTIEM GAMEN!**

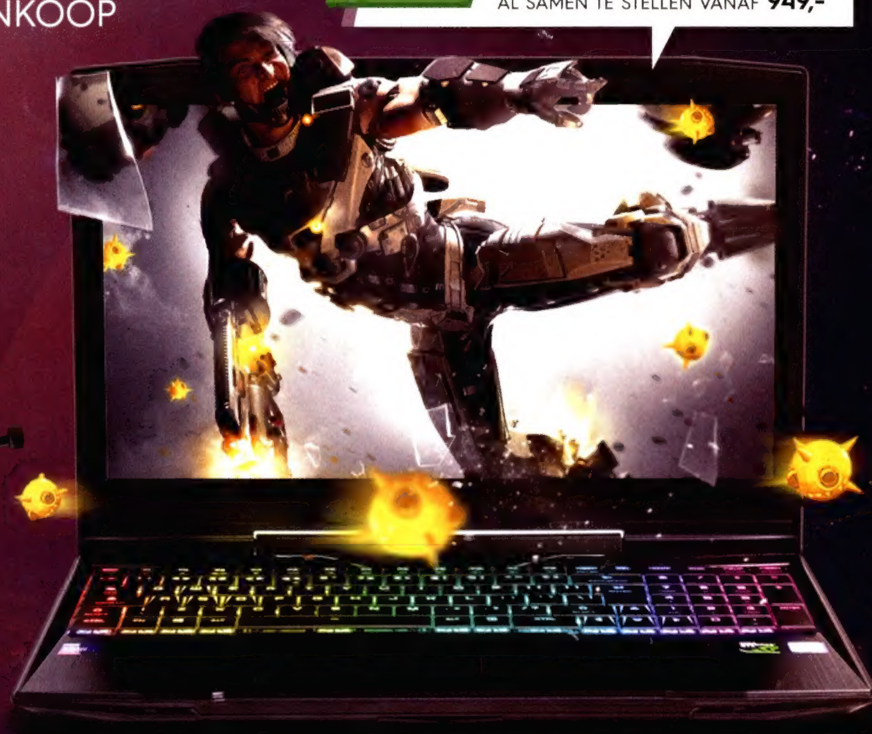
NU **GRATIS SPEEDLINK HEADSET & MUIS + GTA TRILOGIE T.W.V. €72,00** BIJ AANKOOP VAN EEN GAME LAPTOP!



COUPONCODE:
LAPTOPBUNDEL



NIEUW! **RAIDER PLUS GAME LAPTOP**
AL SAMEN TE STELLEN VANAF **949,-**



EEN RAIDER GAME LAPTOP IS AL VERKRIJGBAAR VANAF:

899,-

DE ACTIE IS GELDIG T/M VRIJDAG 31 AUGUSTUS 2018 DUS PROFITEER NU EN OP=OP! PRIJS- EN MODELWIJZIGINGEN VOORBEHOUDEN.

+75.000 GAMERS GINGEN JE VOOR!

- Grootste van de Benelux
- Meedenkende productexperts
- Jij kiest, wij bouwen
- Gratis verzending

GAMEPC.NL
OMDAT DE GAMES HET WAARD ZIJN

thuiswinkel waarborg